

ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

16.2.95
Kč 24,-
40
Sk 30,-
DM 2,-

EXCALIBUR



TÉMĚŘ 10 000 PŘEDPLATITELŮ VÍ, PROČ...

■ **zasílání** ve speciální modré fólii ■ **zdarma** doručení předplacených čísel včetně poštovního ■ **avízo** - na adresce Vás budeme informovat o stavu Vašeho předplatného ■ **garance dodávky** - zajistíme, abyste dostali všechna předplacená čísla * ■ **levnější Excalibur a Level** - sleva 25% - Excalibur za 18 Kč, Level za 22,50 Kč (jen ČR) ■ **čas** - odesílání jednotlivých čísel předplatitelům min. 100 hodin před začátkem distribuce ve stáncích ■ **zmrazená cena** - ručíme za to, že v případě zdražení časopisu dostanete předplacená čísla v původní ceně a množství ■ **žádné riziko** - pokud budete chtít odstoupit od předplatného, vrátíme Vám dosud nevyčerpané peníze zpět bez jakékoliv penalizace ■ **super slevy na hry** - po uhrazení předplatného na 12 nebo 24 čísel Excaliburu nebo 12 čísel Levelu Vám firma Games World následně poskytne po dobu trvání předplatného super slevy na počítačové hry a další produkty, které tato firma prodává **

* pokud předplacené číslo neobdržíte, zařídíme jeho opětovné zaslání. ** pokud si chcete předplatit na území ČR a vztahuje se i na dotazy, u hry v ceně nad 1 000 Kč je sleva 200 Kč, v ceně od 500 do 1 000 Kč je sleva 100 Kč a u hry do 500 Kč je sleva 50 Kč. Přestože si firma PCP ověřuje kvalitu výrobků firmy Games World, nemůžeme odpovídat za jakýkoli problém, který by vznikl při provozování programového vybavení zakoupeného u firmy Games World, nebo za případné nedodržení závazků firmy Games World.

... A JAK SI PŘEDPLATIT EXCALIBUR (LEVEL)?

Česká republika:

Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1**. Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce“ srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřížek si ponechte. Informace o předplatném v ČR na tel. čísle **02/66 71 23 16** od 09. hod do 16. hod.

Slovenská republika:

Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č.4, 834 14 Bratislava 34**. Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce“ srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřížek si ponechte. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/28 90 53**.

1 číslo Excaliburu: 18 Kč

12 čísel Excaliburu: 12 x 18 = 216 Kč

24 čísel Excaliburu: 24 x 18 = 432 Kč

1 číslo Levelu: 22,50 Kč

6 čísel Levelu: 6 x 22,50 = 135 Kč

12 čísel Levelu: 12 x 22,50 = 270 Kč

1 číslo Excaliburu: 30 Sk

12 čísel Excaliburu: 12 x 30 = 360

24 čísel Excaliburu: 24 x 30 = 720

1 číslo Levelu: 40 Sk

6 čísel Levelu: 6 x 40 = 240 Sk

12 čísel Levelu: 12 x 40 = 480 Sk

INFORMACE PRO SOUČASNÉ PŘEDPLATITELE

Struktura samolepky:

Druhý řádek Vás informuje o stavu Vašeho předplatného. Předplatné můžete kdykoliv prodloužit uhrazením příslušné částky na další předplatitelské období (viz ...jak si předplatit...). Pokud se v druhém řádku objeví „Předplatné vyčerpano“, znamená to, že pokud chcete dostávat další čísla, je nutné, abyste úhradu provedl co nejrychleji. V tomto řádku se mohou objevovat také další důležité informace.

NOVIN. VÝPLATNÉ	obsah zásilky
(Předpl.do: E61)	číslo předplatitele
Firma Jméno Příjmení	
PSČ Město	

Upozornění: Říďte se nejnovějšími informacemi. Ceny, adresy a další informace o současných podmínkách mohou být v příštím čísle změněny.

Vážená redakce,

jsem poměrně pravidelným čtenářem (chybí mi 3 čísla) Vašeho časopisu a proto jsem uvalil informaci v č. 23, že na Vašich stránkách uvedete něco i o 8-bitech. Mám didaktik M a doufal jsem, že se dozvim o nových hrách pro tento typ počítače. Bohužel do dnešního dne postrádám informace o těchto počítačích. Proto Vás prosím, zda byste se mohli také věnovat ve Vašem časopise 8-bitovým počítačům a nebo mi alespoň sdělit adresy prodejců her na Didaktik M.

R.Matoušek

Je nám líto. Doby 8-bitů, jakkoli byly krásné, již minuly. My proto musíme jít s dobou a věnovat se současným nejrozšířenějším počítačům.

Pozn.: Není to tak jisté, záleží především na Vás, čtenářích Excaliburu, o jakých počítačích chcete, abychom psali. Proto pokud ještě existujete, Vy další uživatelé 8-bitových počítačů, pište, pište do redakce a pokud Vás bude dostatek, tak určitě nebudou v rozšířeném 52 stránkovém Excaliburu nějaké ty 8-bitové stránky chybět. -ml-

Vážená redakcia Excaliburu

Už dlhší čas som vašim predplatiteľom. Ste perfektný časopis !!! Určite sa vyznáte v počítačoch lepšie než ja a tak by som vás prosil o radu:

- 1) Dajú sa hrať hry ako napr.: Gabriel Knight, Doom, Dune 2, TFX, Tie Fighter, Mortal Kombat a iné, na počítači 486 DX2/66 MHz so sbernicou PCI?
 - 2) Je lepšia zvuk. karta Soundblaster 16 ASP alebo Sound Galaxy NX PRO 16 EXTRA?
- Vopred vám ďakujem.
S pozdravom **Braňo D. Piešťany**

Ahoj Braňo, odpoveď na prvú otázku bude veľmi jednoduchá. Možno mi to nebude uvereno, ale zmínené hry (i jiné) se na této konfiguraci hrát dají!!! (Shodou okolností, mám doma něco podobného - problémů jsem nezakusil). SB 16 ASP má jednu nespornou výhodu oproti Sound Galaxy. Je totiž originálním výtvoem firmy Creative Labs. Většina novějších her totiž vyžaduje Sound Blaster právě firmy Creative Labs. Pro kompatibilitu zvukové karty je připravena možnost SB Clone; nehledě na to, že kvalita hudby bude nesporně horší, je možné, že

vám ani tento „klon“ nebude fungovat.

Ahoj Excalibre!

Předem mého dopisu Vám říkám (popř. pšu - Muddok-), že sem došel a že sem z Ameriky. Takže Bacha! Mám chudé rodiče a tak bych chtěl, abyste mi koupili Pisičko. Až mi ho budete kupovat, nepochybně, že minimální konfigurace je: (následuje zdoluhavý popis, dovolil jsem si ho poněkud vynechat - Muddok-) K tomu samozřejmě nahrajte všechny hry, co máte v redakci. Ani nevíte, jak mě potěšíte.

Co v redakci nového? Šlapete (ráno do práce)?

-ml- je zatraceně vtipnej

Score je lepší!

Já sem lepší.

Kolik to stojí?

Byl jednou jeden král...šíp ho však proflal. Střepinkový soud je



hovědina, protože to je blé a já to nerad horké (pozoruhodně inteligentní argument - Muddok-)...Hoňte...Hoňte...kance po lesích a chodte do Comicsu...maj tam dobrou literaturu...Cuningbach je... Inos čda, yetti...sem zlej... a k tom splachovací carliath ganuch trymlyd bwystliť...souvětí jednoduché Již v době praslovan-ské...já rád trávu a Jima Morrisna Byli ste na Woodstocku?...ledňáček je nejlepší... Chcete fidorku? ...Doom je satanistickej a plnej subliminálních efektů...Četli už ste Everwille vod Barkera? Je to dobré Já sem dobrý. Tak čau **D.P.** z Prahy (říkejte mi prezervativ) P.S. 58% her má skryté efekty

Bože, kam to ten svět spěje? Otisknutí tohoto dopisu má být prosbou k vám, čtenářům, nikdy nám nic podobného nepišťte!!! Milé Doprvní Podniky (automate na kondomy?), nesmírně Tě všichni obdivujeme za tvůj divukrásný a vyspělý sloh. Bohužel, „pi-

sička“ do Ameriky neposíláme. Na rozdíl od Tebe, je -ml- občas vtipný. Nijak ti nevymlouvám tvůj názor, co se onoho časopisu týče. Děláš mu výbornou raklamu. Druhá část dopisu (asociační text ve stylu zkoušeného Jima MORRISONA) je snad ještě hezčí. Držme Ti palce, ať ti to na tom oddělení pro egocentrické maniakální šilence dlouho vydrží. Na závěr soutěž pro čtenáře. Kdo z vás první zjistí, co je to „subliminální“ a zašle nám korespondenční listek na adresu redakce, vyhrává originál výše zmíněného dopisu. Nezapomeňte připsat do rohu listku heslo „ŠÁSEK“.

ad P.S. - Tvůj dopis také

Amigo dotaz

Vážená redakce, s Excaliburem jsem spokojen, ale potřeboval bych poradit s instalací „Heimdall 2“ a „Hired Guns“ na harddisk (vlastním AMIGU 500, 4 MB FAST, 80 MB HDD, 512 kB CHIP). Konkrétně „Heimdall 2“

mě rozčiluje svým drzým hlášením „2 MB free memory needed...“

Závěrem ještě malý dotaz: nestálo by za pokus zveřejnit anketu „Proč tolik pisatelů používá místo svého jména anglický pseudonym? ... Připadá mi to jako klasická schizofrenie: normálně jsem Franta, u počítače ovšem „Head Destroyer...“. Korunu tomu všemu nasadil jistý Karel, kterého jsme s kolegy objevili v jednom HI-SCORE na jeho PC: Karel, Mistress of Dark (pokud je ovšem zmíněný Karel transvestita, omlouvám se mu). S pozdravem **Pavel Zlámal**, Olomouc

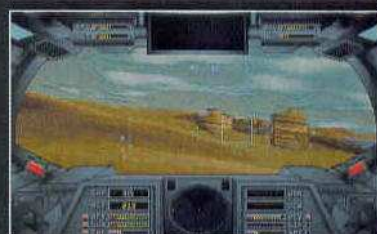
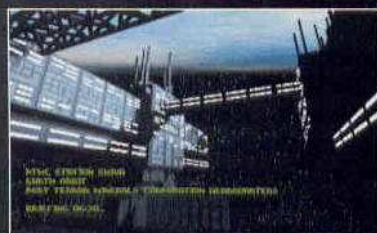
Instalace Hired Guns na harddisk musí proběhnout přímo z instalačních disket k tomu zhotovených. Nelze ani přepokopovat hru přímo z počítače do počítače, neboť program si při instalaci otestuje konfiguraci systému na kterém je spuštěn a podle toho instalace proběhne. Mimo to si nejsem jist, zdali hra nevyžaduje pro instalaci na harddisk 1 MB Chip ram, což je častým problémem u Amigy 500. Podobná situace je zřejmě i u Heimdalla 2. Nic ti nepomůže ani 4 MB Fast když hra vyžaduje Chip ram. Pseudonym je věcí zajímavou a částečně mi nezbyvá než s tebou souhlasit. Normálně jsem Honza ale jinak šéfredaktor.

JKL

RUBRIKY

DOPISY	3
OBSAH	3
HITPARÁDA	5
PLAKÁT	18-19

RECENZE



ADDGAR	31
CANNON FODDER 2	28
CREATURE SHOCK	10
DESCENT	6
DRAGONSTONE	16
HERETIC	21
MAGIC CARPET	24
MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE	14
MAVLIN - VESMÍRNÝ UNIK!	31
NASCAR RACING	26
NOVASTORM	27
ONE MUST FALL 2097	11
REALMS OF ARKANIAN: STAR TRAIL	22
RETRIBUTION	8
THE LION KING	9
TRANSPORT TYCOON	12
WACKY WHEELS	25
ZEEWOLF	15



NÁVODY

JOURNEYMAN PROJECT	32
RETRIBUTION	34

INZERCE

AMIGA INFO	29
ATLANTIDA	30
GAMES WORLD	30
JRC	30, 36
PROCA	17
VOCHOZKA TRADING	29

PŘÍŠTÍ ČÍSLO VYJDE 1. BŘEZNA

Ceny inzercí v Excaliburu

Celá strana color (210 x 297 mm) 20.625 Kč !!! Slevy až 20%!! Ceny jsou uvedeny bez DPH. Na vyžádání zašleme Souhrn Informací pro inzeryty. Tel: 02/66712315 (9-16 hod.), Tel + Fax: 02/66712316

Kde sehnat starší čísla?

ALFA COMPUTER, 28. října 243, Ostrava
ALFA COMPUTER, Radniční 27, Hranice na Moravě
ARBI COMPUTER, Železná 119, Ml. Boleslav
ATLANTIDA, Slezská 48, Praha 2
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň
GERARD ELECTRONIC, U stadionu 1563, Most
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
KLUB 602, Martinská 5, Praha 1
KRATS, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří
PC SHOP, Vladislavova 24, Praha 1
TM COMPUTER, Náměstí Svobody 3, Frýdek - Místek
VIDEO URBÁNEK, Hlavní nádraží, Plzeň
VOCHOZKA TRADING, Bolzanova 42, Brno (od 1.3.95)

Předplatné - samé výhody:

- čas - odeslání jednotlivých čísel předplatitelům min. 100 hodin před začátkem distribuce ve stáncích
- zasílání - ve speciální modré folii
- zdarma - doručení předplacených čísel včetně poštovného
- zmrazená cena - ručíme za to, že v případě zdražení časopisu dostanete předplacená čísla v původní ceně a množství
- garance dodávky - zajistíme, abyste dostali všechna předplacená čísla
- avízo - včas Vám nabídneme prodloužení předplatného na další čísla
- žádné riziko - pokud budete chtít odstoupit od předplatného, vrátíme Vám dosud nevyčerpané peníze zpět bez jakéhokoli penalizace
- super slevy na hry - po uhrazení předplatného na 12 nebo 24 čísel Excaliburu nebo 12 čísel Levelu Vám firma Games World následně poskytne po dobu trvání předplatného super slevy na počítačové hry a další produkty, které tato firma prodává
- levnější Excalibur - sleva 25% - Excalibur za 18 Kč, Level za 22,50 Kč

Excalibur I pro čtenáře ze Slovenska
Předplatné na Slovensku je: Excalibur 30 Sk, Level 40 Sk. **Návod:** Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **LK Permanent, spol. s r.o., p.p. č.4, 834 14 Bratislava 34.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce“ srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobíte jejich počet cenou a sečtete. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřížek si ponechte. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/28 90 53.**

* pokud předplacené číslo neobdržíte, zařídíme jeho opětovné zaslání
** super sleva platí pro předplatitele na území ČR a vztahuje se i na dubinky
*** v ceně nad 1 000 Kč činí sleva 200 Kč, v ceně od 500 do 1 000 Kč je sleva 100 Kč a u hry do 500 Kč je sleva 50 Kč. Přestože si firma PCP ověřila, že výrobky firmy Games World jsou kvalitní a odpovídají světovým standardům, nemůžeme zodpovědnost za případné, nešťastné, náhodné nebo následné problémy a škody vzniklé při provozování programového vybavení, zakoupeného u firmy Games World, nebo za případné nedodržení závazků firmy Games World.

Vážení redakce EXCALIBURU!

I když Vám momentálně píše /za- tím/ "pařan teoretik...", možná, že Vám může dát několik podnětů ke zkvalitnění Vašeho časopisu. Excalibur jsem si koupil náhodou ještě minulý rok a hned mě chytнул. Chtěl jsem si pak koupit další číslo, ale k Vaší směle jsem sehnal jen SCORE. Teď kupuji oba časopisy, ale o tom jsem vlastně psát nechťel.

Tedy k věci. Podle mého názoru, oba časopisy postrádají aspoň jednu stránku věnovanou nám - pařanům teoretikům či lépe řečeno začátečníkům. Snad mi nechcete tvrdit, že okruh hracích maniaků se již uzavřel? Takže, mám Váš časopis, peníze, chci hrát, ale na čem? Jakým způsobem peníze využít a nevyhazovat třeba za příslušenství, která v brzké době např. kapacitně vůbec nevyužiji? Je k hraní lepší počítač (nikoli, k hraní je lepší plyšový medvěd a kuchyňský mixér -Muddok-) /např. PC/ za 30000,- nebo za 40000,- nebo mi úplně stačí ten za 25000,- ? To samé bych chtěl vědět o zvukových kartách, myších... Která firma má počítače nejspolehlivější? Žijeme přece v době, kdy vám někdo klidně nabídne počítač za slušnou sumu a přitom ho našel na německém smetišti /samozřejmě ho trochu opravil/.

Takže, kdo jiný mi může lépe poradit než Vy, zkušený pařan, kteří máte velké množství vlastních zkušeností. Jaká technika se osvědčila třeba Vám? Inzeráty mi moc neporadí a i pánové z "počítačových obchodů", mají asi jiné zaměření než hry. Nebo nabídnout inzerátům, aby místo nic neříkajících inzerátů, poskytli raději článek /placený/ o své firmě, co může hráčům nabídnout atd.

Díky za pozornost

Petr Hrbek, Frenštát p.R.

Tento nesporně zajímavý nápad se bohužel nezdá být realizovatelným. Důvodů k této domněnce je několikero. Předně, Excalibur se zabývá především počítačovými hrami, tj. softwarem a nikoli hardwarem. Za tímto účelem jsou v naší republice vydávány jiné časopisy - např. CHIP. Nepopírám, že kruh zasvěcených počítačovým hrám ještě zdaleka není uzavřen, ale jednoznačně charakterizovat kvalitu výrobků v jednotlivých prodávajících je nemožné; pokud máte na mysli firmu produkující hardware, platí zde heslo "čím větší cena, tím větší kvalita". Kdyby inzerenti informovali o vlastní nabídce, ne-

byli by objektivní a tudíž hodnota informací jimi poskytovaných by se rovnala nule. **Muddok** Jestliže si po přečtení těchto několika řádků jdete odhlásit předplatné, tak zadržte. V brzké době se chystá několik rubrik, které by i vám začínajícím (pařanům teoretikům) měli pomoci ve výběru nejen správného počítače, ale i dalších komponent s hrami úzce souvisejícími. **JKL**

Vylepšené CD

Čau redakce Excaliburu, tak jednou, zůstajasná mě haluz prolétnuvši oknem triskla do hlavy, stočila se k joysticku a než jsem ji mohl zastavit, vystřelila pár Hellfirů a dohrála poslední misi v CD Comanchovi. Jelikož už nemám co hrát, rozhodl jsem se vám napsat. Ve schránce mi přistálo poslední číslo Excaliburu (38) a já s údivem zjistil, že je 13.1. 1999několik. A hele, na obálce je napsáno, že mám Ex. předplacený až do 42. čísla. Hmmmmmm... Já nevím jak vám, ale mě připomíná úvodní obrázek spíše vojáka z filmu Vysoká cena zlata než supertěžkou bojovou misi. Hned po otevření mě šokoval hrdý nápis "Příští číslo vyjde 1.ledna... Otáčím list a znovu si prohlížím úvodní obrázek a hle, datum výtisku 16.1.95.



V duchu si říkám: já jsem se asi zbláznil. A jakoby v odpověď vidím na obrazovce nápis "Beru na vědomí... Hmmm... Ale teď už k obsahu. Preview celkem ujde. To mě tak připomíná... Asi před měsícem jsem byl ve Vídni a odtamtud si přivezl tlustý herní časopis. A v něm disky. A na nich noví lumici. Super. Přibylí funkce a používání balíčky (Huh? -Muddok-) Super. Škoda, že jen pár levelů. Lumici jsou větší. Ale v Ex. ani zmínka. Ani, že se něco chystá. Ostuda! ... Hry celkem dobrý (ale na to, že je to skoro všechno na CD, ...nic moc). Až na The Grandest Fleet. Takovou grafiku bych zvládl i já v Želva paintu III. Hmmm...

Jak je vidět, vaše úroveň o něco poklesla (oproti např. Ex. 21). Zkuste dávat více strategií. Uvítal jsem přetváření radakce. Nevím kde, ale někde jste tvrdili, že nejde připojit CD (myslím tím určené k přehrávání písniček) k počítači jako CD-ROM, musím vás zklamat,

jde. Po drobnějších úpravách jsem to svoje připojil k počítači jako sekundární mechaniku CD-ROM a funguje (ale radši to po mně nezkoušejte). Kvalita je sice mizerná, ale zkusil jsem na tom i jednu dvojCDčkovskou hru, a řeknu vám, celkem dobrý. Nemusi se CD dokolečka vyměňovat. Ale pro méně zkušené elektroniky doporučuji si radši to CD-ROM koupit. A to je asi tak všechno. Čau u dalších čísel se těší

DOG

P.S. Muddok? Jako bych to již někde slyšel. Nechodíš náhodou do Laser Game na Arbesák?

Zdar DOGu, díky za dopis. Jako všechno na tomto světě, nic není perfektní (vyjma filmu "ČETA..."). Tak se také stalo, že došlo k několika drobným nedopatřením jako je např. to, o kterém píšeš. Po zmatcích ke konci roku byl vypracován nový časový harmonogram, podle něhož Ex.38 vyšel naprosto přesně. Zapomnělo se, bohužel, přepsat datum v pravém dolním rohu třetí stránky. To, že Ti Ex. došel před oficiálním datem vydání, můžeš považovat za privilegium dané Tvým předplatným. Obrázek na titulní stránce je další sporná věc. Jedni piší, že se jim tyto kresby líbí, druzí naopak. Hratelné demo na lumiky jsme už také hráli, ale čekáme na "plnou, verzi. V čísle je celkem 16 recenzí a jen 5 z nich je na CD.

ad P.S. Abych byl upřímný, několikrát jsem se tam již letmo zastavil.

Muddok

Hej čtenáři! Zde vidíš výkvet ryze českých podmínek. Myslím že je to světové unikum CD-ROM postavený z audio CD. Když nepočítám těch několik hybridních walkmanů CD k tomu přímo určených, tak je nutno podotknout, že tato amatérská přestavba si žádá náležitého uznání. Jen tak dál. Hraje se ve svých počítačích, mixérech, kalkulačkách a domácích vysavačích. Jednoho dne, kdo ví, se snad i na měsíc takto dostaneme! **JKL**

Amigu 600?

Vážení redakce Excaliburu
Váš časopis je prostě EXbomba!!! Doposud jsem vlastnil C 64. Nyni bych si rád koupil jiný počítač. Vážně přemýšlím o AMIZE 600. Jenže, zde začaly mé problémy. Spousta mojih kamarádů mi říká, že AMIGA 600 není kompatibilní s AMIGOU 500 a 500+. Když např. uvádíte u her, že jsou určeny na AMIGU 500 nevím, zda jsou spustit na AMIZE 600. Velice se mi líbí letecké simulátory

a proto Vás prosím jestli nějaké neznáte na AMIGU 600.

Velice Vás prosím o POMOC!!!
S pozdravem Váš velký čtenář
Perry

Amiga 600 se díky svému novému systému 2.0 poněkud liší od běžné "pětistovky". Také základní paměť je 1 MB Chip RAM. Některé programy vyžadující Fast RAM proto skutečně nefungují. Určitou pomocí je zakoupení přídavné paměti, speciálně pro A600 určené. Ani tak se některé starší programové produkty nepodaří na A600 spustit. Proto mám pro Tebe doporučení. Pokud chceš lepší Amigu než A500, trochu si počkej a kup si radši Amigu 1200, u které její výhody již značně převyšují určitou nekompatibilitu. Těch několik málo starších her už má i své AGA předělávky nebo jsou pro ně napsány speciální sharewarové programy upravující starší hry tak, aby fungovaly i na A1200, popřípadě šly snadno nainstalovat na harddisk. Jsi-li náročnější, tak letecké simulátory tvá A1200 zvládne lépe než A500 či 600. Velké množství simulátorů rozličných nejen zpracováním, ale i kvalitou, nalezneš ve starších číslech Ex. Z poslední doby si vzpomenu snad jen na Overlorda či Armour Geddon 2. 95 % těchto her (pokud se nejedná o AGA verze) bude fungovat i na A600. Jsi-li ale opravdu náročný a na počítači nechceš nic jiného než jen létat a létat, poď si PC ale min. 486.

JKL

LEVEL

Milá redakce Excaliburu
Jmenuji se **Daniel Novák** a jsem nováčkem odebrání Excaliburu. Chtěl bych se zeptat, co je to level. Našel jsem to v objednávkě a proto vám píšu. Váš časopis se mně velmi líbí a chtěl bych se zeptat, zda byste nemohli uveřejnit hru PRINCE II
Děkuji. Prosim vás odepište.

Level, v anglickém jazyce slovo znamenající úroveň. V jazyce českém toto slovo nyní získává trochu pejorativní význam. Je to totiž nový časopis našeho vydavatelství o brutálních pašanech a jejich zálibách a také hrách atd. Rozhodně nedoporučuji.

JKL

System Shock

Zdar redakce,
obyčejně jsem strašně líný, ale po měsíci relaxace, tvrdého duševního uklidňování a několika depresivních ??? (nepřečtu -Muddok-) jsem

se přece jen donutil zvednout pero a něco vám napsat a tak můžete klidně oslavovat. Nejdřív trochu kritiky. Jste dobří. Dále tu pro vás mám dvě otázky:

1 Co mám udělat v DOOMu II ve třicátém levelu?

2 Dají se ve WING COMMANDERu II nějak vyzvednout katapultovaní piloti?

Na závěr bych vám chtěl poslat cheat na superhru SYSTEM SHOCK (pokud ho ovšem už neznáte).

Stačí nalézt jednu baterku nebo krabičku první pomoci a položit ji před sebe na zem. Potom kliknete pravým tlačítkem na nějakou věc, kterou máte právě v batohu, jakou byste ji chtěli vyhodit. Cursor myši se promění v obrázek věci. Takto přeměněným kursorom kliknete dvakrát levým tlačítkem na věc, které jste položili. Energie nebo zdraví se vám doplní a věc zůstane stále na zemi. Takto je můžete používat do omrzení a musím uznat, že se to docela hodí. Do vaší ankety bych rád zaslal hlas právě na hru SYSTEM SHOCK.
Váš mutant
Dipstick Chaosin



Čau mutante,
díky za ten fantastický cheat na SYSTEM SHOCKa. Tato hra patřila jeden čas ke Genagenovým oblíbenějším. Želobu, cheat přichází pozdě (Genagen již SS dohrál). Na oslavu jsme pozřeli nějakou tu láhev šampaňského a snědl chlebičky s krabem.

ad 1 - Po patrech se dostaň nahoru k přepínači. Po přepnutí už musíš jen běžet dolů, přivolat si sloup a až sjede dolů, rychle nastup. Na stěně proti tobě se nachází hlava monstra s otvorem, ze kterého občas cosí vylétne. Až bude sloup s tebou v odpovídající výšce (ne až nahoře) vystřel raketu do otvoru a vítězství tě nemine. (Jestli se ovšem nemineš ty.)

ad 2 - Jestli se chceš zachránit, musíš se, ještě před tím než se Tvá raketa změní v bezcenné trosky, katapultovat. Pak jen odpovíš na otázku zda chceš neúspěšnou misi opakovat a po té tě mateřská loď sama vyzvedne. Mimo chodem není Dipstick Chojin cheat na Rise of Triad?

JKL A MUDDOK

77

Nazdar Excalibure

Zakoupil jsem si hru 7 dní a 7 nocí. Dostal jsem Jasminu do postele, ale nikdy nedosáhnou vyvrcholení. Zkoušel jsem vypnout turbo, ale nic nepomohlo. Prosim pomozte. Jinak jste docela dobří, ale nemám rád války mezi PC a AMIGOU

Váš milovaný **FRANZIMOR!!!**

Zkus linku důvěry nebo poradnu Brava.

MUDDOK

Ahoj Excalibure!

Píšu vám, protože jsem příšerně vztekalej a nemám co dělat. No jen si představte, programuju v Amosu a každou chvilku mi to trošku prskne a mně najednou nereaguje klávesnice nebo se mi celý počítač na chvilku vypne. Hruza, celý nervní jsem to zkoušel vydržet, ale po páté jsem to vzdal a nahráli Fastray / tvorba 3D obrázků / . Všechny kabely jsem očistil a zapojil znovu a snažil se uklidnit vytvářením obrázku. Asi po půl hodině jsem byl hotov a teď byl na řadě počítač. Jestli Fastray znáte, tak víte, že se obraz běžně vypočítává dvě hodiny a jestli ho neznáte, tak to teď víte také.

No ale abych to dopověděl, tak sedím a sleduji jak se vše krásně objevuje na obrazovce. Uplynula hodinka, půlka obrazu je vykreslena - a najednou bliká a tam, kde bylo stavení je jen spousta zrnění. /to jako na obrazovce/ Moc jsem se ovládal a tak jsem bušil jen do postele, polštářů a skříní. Amiga byla ušetřena, ale to neznamená, že si to bude dovolovat znovu, já měl totiž příšerná nutkání rozsekat ji paličkou na maso. Vim, násilí nevede k ničemu, ale vysvětlujte to mému adrenalinu.

Celkem se mi teď ulevilo a tak vám ještě řeknu, že jste super časák - tj. jediný, který čtu celý. Hlavně, prosím vás, nepřestávejte psát pro Amigu, je to dobrá mašina a i když mne někdy příšerně naštve, mám ji rád.

S pozdravem

David Mach, Kladno

Ahoj Davide,
soucitím s tebou ve všech Tvých trablích, ale mohu Ti doporučit jediné: zapomeň na Amigu a dej se na kariéru básnickou. Nemusíš se obávat. Myslím, že to mohu slíbit za celou amigistickou frakci redakce (tj. JKL, WotaN a Lewis), na Amigu se psát bude, a hojně.

MUDDOK

Každý došlý hlas se připočítává k současným výsledkům hitparády.

PC

1. **Doom II**, ID Soft
2. **Doom**, ID Soft
3. **TFX**, Digital Image Design
4. **Dune II**, Westwood
5. **Battle Isle II**, Blue Byte
6. **Lands of Lore**, Westwood
7. **UFO**, Microprose
8. **Mortal Kombat**, Virgin
9. **System Shock**, Origin
10. **Ultima VIII**, Origin

AMIGA

1. **The Settlers**, Blue Byte
2. **Cannon Fodder**, Sensible software
3. **Dune II**, Westwood
4. **Banshee**, Core Design
5. **Black Crypt**, Raven software
6. **K240**, Gremlin
7. **Perihelion**, Psygnosis
8. **Ishar II**, Silmarils
9. **UFO**, Microprose
10. **Skeleton Krew**, Core Design

ST

1. **Cannon Fodder**, Sensible software
2. **Ishar III**, Silmarils
3. **Sensible Soccer Int. Edition**, Sensible software
4. **Starball**, Volume 11 Development
5. **Tower Power**, Johnnie Chan
6. **Crazy Cars III**, Titus
7. **Beast Lord**, Grandslam
8. **Elite II - Frontier**, Gametek
9. **Ishar II**, Silmarils
10. **War in the Gulf**, Empire

EXCALIBUR

1. **Inferno**, Ocean
2. **Warcraft**, Blizzard Entertainment
3. **System Shock**, Origin
4. **Cannon Fodder 2**, 21 st Entertainment
5. **Doom II**, ID Soft
6. **Quarantine**, Gametek
7. **Jungle Strike**, Gremlin
8. **Transport Tycoon**, Microprose
9. **Master of Magic**, Microprose
10. **Magic Carpet**, Bullfrog
11. **Tie Fighter**, Lucas Arts
12. **Pacific Strike**, Origin
13. **K240**, Gremlin
14. **The Settlers**, Blue Byte
15. **Battle Isle II**, Blue Byte
16. **FIFA Soccer**, Electronic Arts
17. **Pinball Fantasies**, 21 st Entertainment
18. **Armored Fist**, Novalogic
19. **Alien Legacy**, Dynamix
20. **Holy Mission**, Wizard's Company



PC

Descent

WOLFENSTEIN? Hmm, moc fašistů. DOOM? Moc krve. Pak tedy zbývá jen DESCENT!

Kdo nehraje Doom s námi, hraje ho proti nám (po siti, samozřejmě). A kdo ho nehraje vůbec, ten musí hrát Descent.

Z předcházejícího textu by většina z vás měla vytušit, že hra Descent je pravděpodobně podobná Doomovi. Z nadšení, které z úvodních vět číší, je poznat, že Descent není žádná další trapná Doomova napodobenina, ale něco extra. A proč je tak extra, to se dozvíte z následujícího popisu hry, který ovšem bude klást vysoké nároky na vaši představivost.

Představte si Doom (panáčka). Pěkný?



To je dobře. Nyní ho vymažte a místo něj si představte šedivou raketku. Paráda. Tato raketka se pohybuje v temných chodbách, jak svislých, tak vodorovných, ale i těch ostatních (tj. svisle vodorovných). Teď si představte vzduch, odečtete ho z prostoru kolem raketky a dostanete vzduchoprázdno. Totéž udělejte i s gravitací silou tak, aby byla nulová. Tim jste získali věrohodný obraz vesmírných dolů, ve kterých se hra odehrává. Ještě schází bližší určení děje, a proto si představte celou tuto situaci v roce 2132 n.l. Jelikož je nyní obraz úplný, tak se vám pokusím popsat důvod tohoto postavení.

V roce 2132 ovládá dříve bezvýznamná rasa pozemšťanů velkou část okolního vesmíru. Osídluje světy vhodné pro život, buduje zde města a továrny, které zpracovávají nerosty dobývané z dolů na jiných planetách. V těchto dolech nepracují lidé, ale roboti, kteří díky své vysoké životnosti, síle a odolnosti vydělávají lidstvu velké peníze. Nastane však problém. Roboty začne ovládat jiná neznámá inteligence, která jejich pracovních laserů a bomb využívá jako útočných a obsazuje jimi dolů. Pozemšťané vyšlou čtyři techniků a vojáků, kteří mají roboty zneškodnit a opravit, jenže

všichni jsou buď zabiti, nebo uvězněni a lidstvo musí napláňovat další odvetnou

mapové a o proti Doomovi se zdá mnohem jemnější. Je to dáno také tím, že stěny



akci. Vyrobí raketku ne nepodobnou důlním robotům, jenže tu bude ovládat člověk, další z „dobrovolníků“, mezi které patřili i ti technici z první várky, a vyšlou ji přímo do obsazených šachet vesmírných dolů. Jejím úkolem je zachránit zajaté vojáky a techniky, zničit co největší počet „vzbouřených“ robotů a zničit hlavní reaktory, které dolů udržují v chodu. Toto musí raketa opakovat do té doby, než bude zničena ona, nebo všechny napadené dolů.

Prostředí, ve kterém se pohybujete, je bit-

se skládají převážně z odstínů šedi, a těch je mnohem více než odstínů Doomových zeleno - šedo - červených stěn. Stěny nejsou však pouze šedé, ale tu a tam spatříte obrazovku monitoru, výstražný nápis, ukazatel, lávu a nebo rozrušeného důlního robota. Vaše raketka se může pohybovat všemi směry, které nám náš trojrozměrný svět nabízí. Znamená to, že můžete letět nahoru, dolů, doprava, rovně, šikmo vlevo dolů a při tom couvat, ale v žádné případě nedokážete cestovat časem, natož časoprostorem. Vaše raketa je schopna „přisát“ se na strop, stěnu nebo podlahu a po ní se pohybovat stejně přirozeně, jako já po chodníku (no, upřímně řečeno, tak nepřirozený pohyb jsem ještě neviděl, a proto radši jezdím na koloběžce nebo na sánkách).

Když Descent spustíte, objeví se obdivu-



hodně rozsáhlé menu, obsahující jak standardní funkce (Load Game, New Game, Quit Game), tak nestandardní (Change Pilot, High Scores apod.). Pokud se rozhodnete hrát hru po síti (což také lze), tak k plně popsané obrazovce ještě několik řádek přibude. Hra více hráčů má, podobně jako v Doomu, několik odrůd. První tvoří spo-

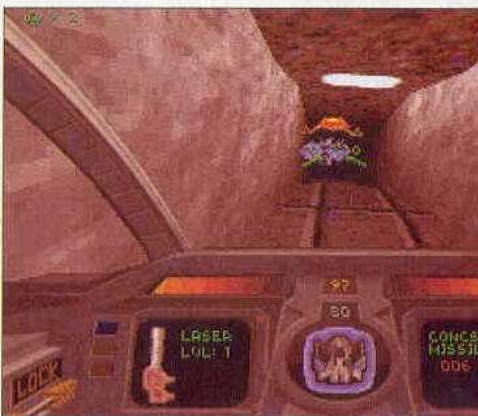
z Doomu). Můžete, respektive měli byste také spatřit modré kosmonautiky, kteří mávají ručičkami jako idioti, ale jelikož představují zajatce snažící se o upoutání vaší pozornosti, tak je to celkem omluvitelné. Většina lidí, kteří tuto hru hráli, si myslí, že jsou nesmrtelní a klidně do nich střílí lasery, ale není to tak. Nejsou nesmrtelní,

jednotvárnost nepřátel, a abych se vyjádřil za sebe, mnohem přirozenější a realistější mě připadá střelba do „růžových prasat“ z Doomu, nebo fašistů z Wolfa, ale na druhou stranu tato hra jistě potěší lidi, kteří nesnáší pohled na krev, jelikož tu zde nevidíte ani omylem. Roboti přece krev nemají! Již jsem řekl, že ztráta orientace není v Descentu žádnou zvláštností, a proto zde autoři zanechali dokonale vytvořenou automapu. Chodby v ní jsou vidět z 3D pohledu, můžete si s ní jakkoliv otáčet, můžete si ji přibližovat a oddalovat, no prostě paráda. Jenže přes všechnu dokonalost věnovanou 3D pohledu se tak trochu pozapomnělo na základní funkci map,





lečně procházení bludiště, druhou klasický DEATHMATCH a třetí týmová střelba, dva červení proti dvěma modrým. Pokud si ale chcete zahrát sami a zvolíte New Game, tak se objeví tuším šest druhů obtížnosti, z nichž jsou pro normálního člověka pouze první čtyři hratelné, a to při čtvrté je životnost rakety cca 5 minut. Normální člověk si tedy navolí „dvojku“ nebo „trojku“ a jede. Nejprve je důležité se seznámit s ovládáním rakety, na které, pokud nepoužíváte joystick, jsou potřeba tři ruce, jenže ty většina z nás nemá, a proto joystick vřele doporučuji. Když se seznámíte s ovládáním, můžete vylétnout do akce. Zpočátku se budete setkávat pouze se čtyřmi nepřáteli: Oranžovými roboty, modrými roboty, zelenými roboty a s hlavními reaktory, které mimo udržování chodu celého dolu také střílí. Setkáte se také s přátelskými tělesy, která se buďto vznášejí ve vzduchoprázdnu, nebo zbydou z vašich rozstřílených nepřátel a také se vznášejí ve vzduchoprázdnu. Jsou jimi štíty, náboje do zbraní a zbraně samotné (od prachspolečného laseru, přes vulkanické dělo a plasmatický kanón, až po takzvané vypínače nestvůr (jak Haquel nazývá BF9000

jelikož můj bratr, řídící se heslem: „Zastřel všechno, co se hejbe, a to, co se nehejbe, zastřel taky!“, do jednoho z nich napálil dvě naváděné rakety a po doznění jejich exploze tam už zajatec nemával ručičkami a ani tam nestál. Hledali jsme ho sice dlouho, ale nic jsme nenalezli. Proto bych vás chtěl upozornit, abyste nestříleli do zajatců rakety, ale zachraňovali je. Hlavním cílem jednotlivých misí, mezi kterými si hru můžete dokonce i „zasejvovat“, je ale zničení reaktoru. To nedá zas takovou práci, ale pak nastává problém s hledáním exitu, jelikož reaktor po chvíli (asi za 15 až 30 sekund) exploduje a s ním vyleti do vzduchu celý důl i s vámi, pokud se v něm ještě nacházíte. Proto bych vám chtěl dát ještě jednu důležitou radu. Před zničením reaktoru si zjistěte, kde se nachází exit a natrénujte si k němu rychlou jízdu.



Představu o hře snad již máte. Někdo možná ne a jiný zmatenou, ale já se ještě zmíním o kladech a záporech hry. Jako největší klad bych chtěl vyzdvihnout ohromnou volnost pohybu, která se ale v nějakých situacích kladem nazvat nedá. Jelikož jsme lidé zvyklí chodit po zemi a nikde jinde, často v této hře ztratíme orientaci, a to hlavně při bojích, kdy to vadí nejvíce. Jednou z mála špatných stránek hry je

DESCENT		87%			
GRAFIKA:					
HUDBA:					
ZVUKOVÉ EFEKTY:					
HRATELNOST:					
					
+ grafika	A	K	Č	N	I
+ pohyb do více směrů	Doom 2				88
+ hra po síti	Descent				87
+ je to i shareware	Doom				81
+ podporuje virtuální helmu	Depth Dwellers				60
- jednotlivými nepřáteli	Wolfenstein				56

Testováno na: 486 DX/50 MHz, 8 MB RAM, SB Pro.
Požadavky: 386/33, HDD, 4 MB RAM. Doporučeno: 486 DX2, 8 MB RAM, SB Pro. Existuje na: PC. Výrobce, rok: Interplay & Parallax software, 1994. Testoval: Mrkvoslav Pytlík



a to na znovunalezení ztracené orientace. V této mapě se spíš ještě více zamočíte, a proto se budete muset naučit používat i mapu, což není záležitost několika sekund. Celou hrou vás provází průměrná hudba, která ovšem velmi dobře vystihuje atmosféru vesmírného dolu v roce 2132.

Na závěr jen několik slov. Myslím si, že nikdo, kdo si tuto hru koupí, neprohloupí, ale ten kdo si opatří trochu ochuzenou sharewarovou verzi, ten vydělá.

P.S. Den po dopisání recenze jsem obdržel suprotní informaci. A to: „Descent jde hrát přes virtuální helmu se stereo zvukem a 3D obrazem!“ To je na patnácti megovou hru slušný, ne?

MRKVOSLAV PYTLÍK

PC, PC CD-ROM

Retribution

Stane se člověk potravou?

Příchod 24. století nebyl pro lidstvo nijak šťastný. Stále závažnějším se stával problém nedostatku potravin postupně vrcholící v celosvětový hladomor. V období, kdy počet mrtvých dosahoval desítek milionů, se objevila jiskřička naděje. Byli jsme navštíveni mimozemskou civilizací - Krellany. Poskytlí nám potraviny,



léky, nové technologie a zejména nás naučili míru. Lidstvo vytvořilo jednotnou Federaci a namísto nesmyslných bojů o potraviny se vydávalo do vesmíru za poznáním. Nastala zlatá éra Země, dokud...

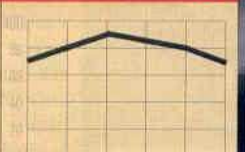
Náš vesmírná loď Aphelion narazila před třemi dny na velmi slabý signál. Patřil malé kapsli, uvnitř které jsme objevili tělo ženy. Bohužel se nám ji nepodařilo oživit, a tak jediné co jsme mohli udělat, byla prohlídka její paměti. Výsledky byly šokující. Neslo o lidskou ženu, jak jsme se původně domnívali, ale o Krellanku ve změněné po-



RETRIBUTION

86%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



+ grafika
+ atmosféra
+ rychlost
- občas hra spádne

SIMULÁTOR

Tie Fighter	85
Retribution	84
Armored Fist	78
Comanche	72
Wing Commander	68

Testováno na: 386 SX, 4 MB RAM, CD-ROM, Sound Blaster Pro.
Požadavky: 386, 4 MB RAM, CD-ROM. Existuje na: PC CD-ROM.
Výrobce, rok: Gremlin Interactive, 1994. Zapůjčil: Gremlin.
Testoval: Marek

době. Informace získané z její paměti byly jednoznačné: přátelský přístup Krellanů k lidem byl pouze zdánlivý. Krellané měli proti Federaci už od počátku vytvořený děsivý plán. Pomoc od vymření hladem nebyla žádným dobromyslným gestem vyspělejší civilizace, nýbrž promyšleným způsobem jak naplnit vlastní žaludky. Lidé byli zachráněni a „vykrmeni“ za jediným účelem, a to, aby mohli zastávat místo v jídelničce Krellanské kuchyně. Krellanům zbývalo jen přiletět na Zemi a úspěšně „sklidit vypěstěnou úrodu“.

Okamžitě jsme odeslali varování směrem k Zemi, ale ani teď nevíme, zda dorazí včas, či zda dorazí vůbec. Nemáme na vybranou, musíme rozpoutat válku. Nastal čas pro pomstu, pro Retribution.

Vás, jako pilota na lodi Aphelion, čeká hromada práce v podobě vojenských misí. Většina úkolů sice bude rázu „oddělej co můžeš“, ale vždycky to nebude tak jednoduché.



Jako příklad uvedu zničení továren vybavených ochranným štítem. Tento štít je vyráběn elektrárnou, pochopitelně také chráněnou. Jak to vyřešit? Je třeba ochromit přehradu a vymazat ji z povrchu měsíčního (nacházíme se totiž na měsíci). Voda z přehrady zatopí údolí, deaktivuje elektrárnu a nyní zbývá jen vyrazit na chudinky bezbranné továrny. Takové mise budou jistě ty nejzábavnější, ale i nejnáročnější. Pokud budete mít problémy, tak kromě klasického briefingu se můžete radit s ostatními členy posádky. Dozvíte se vždy podrobnější popis mise, různé typy a rady, no prostě jak na to. A kdybyste náhodou něco zapomněli, stačí prohlédnout palubní či osobní denník, případně se pohlédnout v některém z počítačů.

Nyní víte, že budete bojovat, že budete bojovat v budoucnosti, a že budete hájit zájmy lidské rasy. Takže ani tentokrát nebudete stát na straně zlochů, lidožravých mnichů errr teda ufovnů (pardon, ale ten Ren



a Stimpý mě silně bítne). Ale co asi nevíte a chtěli byste vědět, bude zpracování samotné hry. Někteří vydedukovali, jiní si našli v hodnotící tabulce a ostatní se právě dočtou, že Retribution je simulátor. Budete se prohánět ve Fighterovi (podivuhodný typ stíhačky) nebo v ATV (terénní vozidlo) po povrchu planet, měsíců či asteroidů. Pro-



gramatři vám připravili jedenáct tažení po čtyřech misích, plus šest misí tréninkových. Pochopitelně to nebudou pouze účinné akce, o kterých jsem se již zmínil. Zejména v ATVčce bude přednější vyhledat správnou lokaci než rozstřílet všechny nepřátele. Ani Fighter není stroj určen pouze k rozsévání škzky, a tak se můžete těšit na hlídkování kolon, zkoumání neznámých signálů nebo na chránění strategicky důležitých budov.

Grafické provedení se nejvíce podobá hře Comanche. Bitmapové kopečky, letadýlka, lodičky, kráterky a explozičky jsou opravdu velmi dobré. Škoda jen, že budovy jsou dělány vektorově a ani nejsou položeny texturou. Na druhou stranu to vyvažují skvěle nakreslená pozadí.



Hudba je nadprůměrná, a pokud se do hry alespoň na chvíli pořádně zažerete, zjistíte, že skvěle dotváří bojovou náladu. Zvuky jsou neméně zdařilé, jen by jich mohlo být o trochu více.

Po úvodním intru jsem se obával dalšího „neinteraktivního filmu“, ale mé pochybnosti se v několika minutách zcela vytratily.

Všechny animace jsou vesměs svižné filmové šoty, navozující tu správnou atmosféru.

Co říci závěrem? Retribution je velmi kvalitní simulátor, kde se velmi špatně hledají slabiny. Mezi ně by mohl patřit příběh, protože katastrofických vizi budoucnosti tu už bylo spousta. Pravda, je to pořád lepší než vzbouření robotů nebo šílený profesor (Nula) dobývající svět. A teď mi prosím dovolte úplně poslední větu: Retribution je super!

MAREK



Pozor! Po pralese pobíhá malé, ale velmi nebezpečné stvoření! Prý je to lev.

NÁZOR ROGER T.:

2. Pokud však začnete po shlédnutí lvíčka hravěji si s motýlem šišlat a dětinsky se usmívat, je to horší. Jeden z mých nejmenovaných kamarádů se z toho, že mu rodiče nekoupili k narozeninám lva (živého), stal ochráncem zvířat většinu svého času tráví páráním svého oblečení, neb se snaží zbavit všech kožešin. Prestal chodit do cirkusu a do ZOO ho nedostaneme ani za quattro speed CD-ROM. V tom případě Vám bohužel neporadím.



THE LION KING

78%

GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

Kategorie	Procento
hudba	85
grafika	90
atmosféra	80
na 386 pomalé	70
no demo	60
no story	50

A R K Á D A

Hra	Procento
The Lion King	78
Prehistoric 2	73
Gods	71
Trolls	54
Manic Minner	17

Start spatříme podivné zvířátko, které něco „Englicky“ promlouvá. Co? To ví jen bůh, programátoři a možná, že i někdo jiný. Po tvorové zmizení spatříme lvička stojícího na trávě, nějaké ty skály, nebe a sem tam kus palmy. Nesmím zapomenout na informace o stavu životů a energie, které spatříme též. A nyní je všechno v našich, respektive ve vašich rukou. S lvičkem běháme, skákáme, lezeme, padáme, chodíme, rozslapáváme a mňoukáme. K posledním dvou bodům lvičkovy činnosti bych se

MRKVOSLAV PYTLÍK ■

Creature Shock



One Must Fall 2097

„.....a takovou mu jí vrazil, až z něj litaly šroubky.“

10.9. 2097 - Úterý

„Jmenuji se Charlie O'Reien, je mi 27 let a pracuji jako řidič u společnosti World Aeronautics and Robotics (WAR). Tedy dnes už tam nedělám, jelikož jsem dal výpověď. Řídit nákladního robota je totiž pěkná dřina, natož robota z roku 2009, jako já. Mám pocit, že Fred, tak jsem nazýval tu obludu, musí být první transportní robot na světě. Nikdo mě přece nemůže nutit, abych dělal za tak málo peněz tak hroznou práci. Hlavně teď, když jsem našel výhodnou pracovní příležitost. Budu pilotovat bojového robota v nové show. Je to něco jako Wrestling nebo Kickbox, ale mlátit se budou jenom dvacetimetroví roboti, řízení lidmi. Jsou v tom velké peníze, a já jsem dobrý řidič, tak jdu do toho!“

22.9. 2097 - Neděle

„Dneska jsem poprvé zasednul do svého nového robota, bohužel je to jen standardní typ - Jaguar, ale mě stačí. Vyzkoušel jsem si souboj ve virtuální realitě a zjistil jsem, že nejsem tak špatný pilot. Zítra se půjdeme zapsat do jednoho z turnajů, asi do mistrovství Severní Ameriky, jelikož ten je nejléčí, i když já bych určitě zvládl i těžší.“

7.10. 2097 - Pondělí

„Prohrál jsem hned první zápas proti Jaguaro. Robot má dost. Naš inženýr byl hodně rozhněván, protože má na týden dost práce. Já se mu nedivím. Šéf mi povídal, že napoprvé to bylo dobré, ale že by to takhle dál nešlo. Musím se snažit, abych neskončil na dlažbě.“

15.10. 2097 - Úterý

„Dnes jsem poprvé vyhrál, ale jenom o kousek. Za vyhrané peníze koupím robotovi rychlejší nohy a silnější brnění. Uvidíme, musím se ještě moc učit.“

NÁZOR MUDDOK:

Po dvaceti minutách hry jsem byl totálně znechucen. Ani po grafické stránce se hra příliš nevyvedla. Rise of the Robots jsou takové pomalé, ale alespoň mají super grafiku.

ONE MUST FALL 2097

70%

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	
+ možnost vlastních pilotů	
+ postupně zlepšování robota	
+ slušná grafika	
- no demo	
- malá bojová plocha	
BOJOVÁ	
Mortal Combat 2	90
Mortal Combat	87
One Must Fall 2097	70
Street Fighter 2	68
Body Blows	61

Testováno na: 486 SX/20 MHz, 5 MB RAM, SB. Požadavky: 386 SX, 4 MB RAM, HDD. Doporučeno: 386 DX/40 MHz, 4 MB RAM, SB. Existuje na: PC. Výrobce, role Epic Megagames, 1994. Testoval: Mrkvoslav Pytlík

22.10. 2097 - Úterý

„Už mi to začíná jít, znovu jsem vyhrál, a to nad o několik tříd lepším robotem! Byl to Pyros, monstrum vybavené velmi účinnými plamenomety. Za tyto peníze si zaplatím trénink

od nejlepších učitelů. Musím zesílit a nabýt větší mrštnosti.“

24.11. 2097 - Čtvrtek

„Dnešek byl pro mě dost velkým zklamáním, jelikož jsem prohrál s robotem typu Shadow a tak jsem přerušil svoji šňůru vítězství. Proč zrovna se Shadowem! S takovou obludou. Mám však dost peněz na lepšího robota,



a proto se už po něm rozhlížím. Dostal jsem nabídky na Flaila a Chronose. Flail je vybaven rameny s řetězy, bodáky a mohutnými pažemi, ale místo nohou má kola a to je nevýhoda. Chronos vypadá podobně jako Jaguar, ale je o něco lepší. Jenže já nechci žádného z nich, počkám si na Kattanu - to je pořádný stroj.“

2.12. 2097 - Středa

„Dneska jsem si pořídil Kattanu. To je mašinka. Nemám ale dost peněz na její lepší vybavení. Základní jsem koupil, ale ono je pořád dražší a dražší takže budu muset zase vyhrávat. No, doufám, že s Kattanou to nebude problém.“

11.12. 2097 - Pátek

„Jsem na druhé místě v turnaji, a proto budu zítra bojovat s Ravenem, vítězem turnaje, o titul. Raven řídí Pyrose, a já se ve virtuálních simulacích mohl přesvědčit, že ne špatně. Na Kattanu jsem si ještě úplně nezvykl. Je to asi



tím, že je trochu pomalejší než můj vybavený Jaguar, ale také tím, že ji schází možnost vrhání střel. Jsem tedy velice zvědav, jak to zítra zakoulím.“

12.12. 2097 - Sobota

„Zakoulel jsem to velice dobře. Jupiii! Jsem mistr Severní Ameriky! Získal jsem peníze na trénink a na zápisné na lepší turnaj. Ten se pořádá v Japonsku. Mám hroznou radost, i když má nynější popularita mě velmi unavuje. Teď se musím připravovat na cestu do Japonska a na náročnější (a také dražší) trénink. Až vyhraju Japonsko (jsem přeci dost

dobrý), tak pojedu na další turnaj a až vyhraju všechny čtyři turnaje, tak prodám robota, uložím peníze do banky a budu žít z úroků.“

Toto byla část deníku jednoho z mnoha pilotů bojových robotů. Pravděpodobně se k nám (do roku 1995) propadla škvírou v časoprostoru, což je velice častý jev. A pokud tomu nevěříte, můžete si myslet, že pochází z nějaké počítačové hry. To je mnohem pravděpodobnější, a proto to budeme brát jako jediné správné řešení této proklaté zapeklité situace.

Takže k věci. Hra se zove One Must Fall 2097. Tuto skutečnost jste si možná uvědomili již při čtení nadpisu, ale já vám ji pro jistotu zopakoval. Tento poněkud podivně dlouze vypadající nápis by v češtině zněl asi takto: Je-



den Musí Spadnout 2097. Název se tedy spíše hodi k simulátoru parašutistů, ale v této hře se padá také dost, a většinou, podobně jako u těch parašutistů nespadne jeden, nýbrž oba. V této špinavé (opak od čisté) bojové hře se nejen bojuje s roboty, ale i přemýšlí o vhodné investici vyhraných peněz. Peníze neinvestujete do žádných podniků, či bank, ale do svého pilota, nebo do robota. Poměr investic robot : pilot = 12 : 1, ne li více. Z toho vyplývá, že co? No, že do robota se v průměru investuje více než do člověka. Robotů existuje deset druhů. Nebudu je zde jmenovat, jelikož nechci. Každý má své klady a zápory, plusy a minusy, ruce a nohy. Ty ruce a nohy mají až na výjimky, které mají kola místo nohou a plamenomety, nebo křídla místo rukou. Po vytvoření vašeho pilota, tj. jméno a obličej, si můžete navolit barvy robota, kterého si ovšem nevybíráte. Máte totiž Jaguara. K němu si můžete, respektive musíte (abyste se dostali dál) přikupovat různé užitečné věcičky. Jsou to: rychlejší nohy, rychlejší ruce, silnější nohy, silnější ruce, ochranné štíty a tlumení nárazů při dopadu. Když utratíte všechny počáteční peníze za tyto „zbytečnosti“, vrhnete se do zuřivého boje s neméně zuřivými protivníky. Ty se vám někdy určitě povede porazit a možná se dostanete až k obhájení titulu. A když porazíte i jeho, tak jste vítěz turnaje. Dostanete nějaké peníze, obvykle trochu větší než za normální vítězství a můžete jít do dalšího ze čtyř různých těžkých turnajů. Pokud vás ovšem turnaje nudí a neuspokojují, a radši byste si normálně zabojovali, můžete si normálně zabojoovat. Stačí si spustit hru pro jednoho nebo dva hráče, zvolit si z několika možností pilota, pak si zvolit robota a pak se vrhnout na protivníka a dokázat mu, že One Must Fall!

MRKVOSLAV PYTLÍK

Transport Tycoon

Tak jako jsme léta čekali na pokračování WOLFENSTEINa, stejně dlouho byl očekáván další díl neméně slavného RAILROAD TYCOONa. Nuže vezte přátelé, tato dlouho očekávaná chvíle přišla a zrodila další legendu. TRANSPORT TYCOON přináší množství fantastických vylepšení, jenž posunují hranici hratelnosti na samý okraj. Chytlavý od samého počátku až do sladkého konce. Po prvním oťukání hry jsem se do ní zažral natolik, že jsem se odtrhl od nebohého monitoru až okolo třetí zrána. Buďte tedy opatrní, je zde reálná možnost vypěstovat si během několika hodin návyk.

Jak jsem již napsal v úvodníku, TRANSPORT TYCOON obsahuje množství novinek a změn proti svému staršímu bratru. Jako nejmarkantnější změna se mi jeví použití trojrozměrné plastické krajiny místo starší 2D plochy. A nevypadá to vůbec špatně! Grafika podobná té, co jsme viděli v SIM CITY 2000. Krajinu je však ještě možné dle vlastní vůle (a také podle stavu financí) měnit, čímž se hra podobá božskému POPULOUS. Rozlišení 640x480 je dnes již zcela standardní. Dal-

ším nesmírným vylepšením je široká škála dopravních prostředků. Zatímco, v RAILROAD TYCOONu jsme měli k dispozici pouze železnice, zde se situace mění. Kromě železnic se dá k přepravě používat vody (vodní doprava), vzduchu (letecká doprava) a země (železniční a silniční doprava).

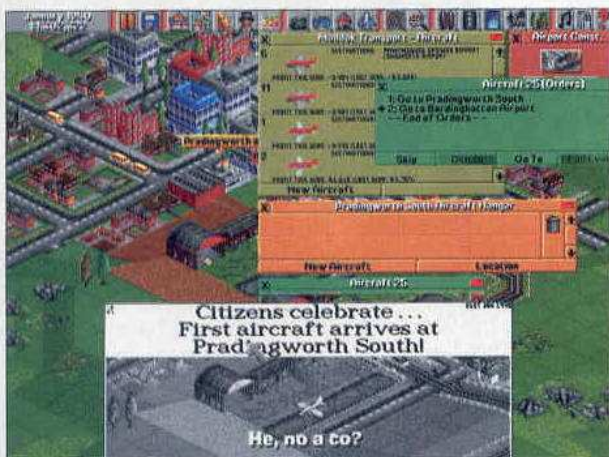
Opravdu? Skvěle! Musíme okamžitě postavit železnici mezi Flutfieldskou elektrárnou a místní uhelnou pánev. Patrně nejvýhodnějším řešením bude železnice. Ano, myslím, že bude stačit jednokolejka. Jestli ale nezískáme to roční zvýhodnění - trojnásobné platby - tak nás to může položit. Ano, budeme to riskovat, na shledanou.

Hra začíná léta páně 1930 na evropském, popř. americkém kontinentě. Předem vás upozorňuji, že hra v USA je snazší. Platby jsou vyšší, města poněkud rozlehlejší a ze začátku máte 200 000 dolarů. V Evropě je na výběr kontinent a ostrovní stát - Velká Británie, kde ovšem máte k dispozici jen 100 000 liber. Je také mnohem příjemnější hrát v dolarech než v librách,

markách, francích či yenech. Tedy, řekněmež, že začnete (ostatně jako já) v USA. Nejprve si zvolíte barvu, jméno a obličej a posléze postavíte na nějakém výhodném (výhodném nevýhodném - mezi námi, ono je to dost jedno) místě HQ (velitelství; Headquarters). A nyní již můžete začít stavět. Na nepřilís rozsáhlé, ale zpočátku více než dostačující mapě si vyberete dvě výhodná místa, postavíte stanice, propojíte je silnicí nebo železnici, koupíte stroje a můžete začít vydělávat. Patrně je výhodnější železnice, i když je o něco dražší než silnice. Nejvýnosnějším se však jeví propojení dvou industriálních komplexů. Tim mám na mysli třeba pilu a les, uhelnou pánev a elektrárnu, doly na železnou rudu a vysoké pece atd. Na přepravu civilů se najde času vždy dostatek.

Děkuji vám za nabídku, mám pocit, že leteckou dopravu si nechám až na později. Vite, když jsem teprve před rokem splatil posledních 20 000 dolarů bance, nemám chuť se znovu zadlužit. Ne, opravdu ne! Jedno letiště mne vyjde na 12 000 a to jich potřebuji alespoň šest, aby síť byla rentabilní. A to ani nemluví o tom, že jedno letadlo mne vyjde na 65 000 dolarů. Nebuďte dotěrný, ne!

Bohužel, přinejmenším na počátku je nutné se zříci lákadel letecké a lodní dopravy. Nemluvě o tom, že letadly se dá do konce čtyřicátých let přepravovat pouze pošta a pasažéři. Ale je docela milé nechat





létat pravidelné trasy německé trojmotorové Junkersy Ju-52 či Douglasy DC-3 Dakoty americké provenience. Bohužel, tato letadla mají omezenou kapacitu, jsou značně poruchová a dá se s nimi přepravovat jen výše zmínění lidé a balíky s poštou. Lodní doprava je výhodná, pokud chcete dovážet velké množství nákladu na velké vzdálenosti. Nevýhodou je, že je nezbytné, aby místa odeslání a místa určení byla u vody. Lze sice kopat kanály, ale náklady na vytěžení půdy se rovnají zhruba 30 - 50 000 dolarů za jeden čtvereček. Silnice se vyplatí spíše na krátké vzdálenosti. Jako třeba, když chcete převážet ocel z nedalekých vysokých pecí do města apod.



Jak je to možné? Chcete tím patrně naznačit, že naše autorita ve městě Londworth klesá, když už nejste ani schopni přemluvit starostu, aby nechal vyklidit oněch 100 akrů na stavbu toho proklátého letiště? Aha, tím to tedy bude, to jste mi nemohl oznámit dříve, že konkurence vybudovala v Londworthu nádraží? Co se dá dělat, máte k dispozici 60 000 na reklamu a koukejte, aby příští měsíc byla půda volná.

Dalším kladným aspektem hry je konkurence. Na rozdíl od staršího bratra je možné, aby se ve městě usadilo více společností najednou. Tak se také může přihodit, že ve městě jsou dvě nádraží, tři letiště a několik autobusových stanic. Kdo bude mít více zájemců o přepravu záleží především na jedné proměnné - lokální autoritě. Ta se pohybuje od velmi špatné až po excelentní. Autoritu lze zvyšovat reklamními akcemi, případně podporou stavby místních komunikací (ale to jen v případě, že jste velmi

TRANSPORT TYCOON

87%

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	

- + skvělá a pestrá grafika
- + hudba a zvukové efekty
- + 3D terén
- + originalita
- + možnost hry ve dvou
- + nepodporuje Windows!!

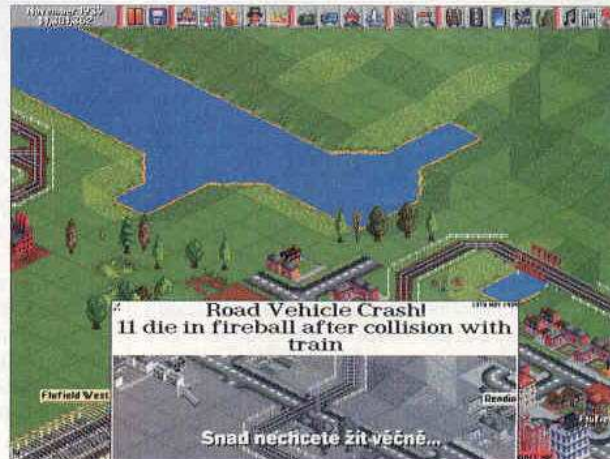
STRATEGIE	
Transport Tycoon	87
Sim City 2000	85
A-train	65
Railroad Tycoon	50
Sim City	40

Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, 1 MB True colour PCI video card, SB 16. Požadavky: 386 DX/33, 4 MB RAM, SVGA card. Existuje na: PC. Výrobce, rok: Microprose, 1994. Testoval: Muddok.



movitý a můžete si dovolit vyhodit přes 200 000 dolarů. Konkurenční společnosti jsou relativně schopné a pokud si najdete dobrý kšeftík, buďte si jist, že se o něj budete muset podělit. A vůbec, jsou to líšky podšité a všemi masťmi mazané. A do toho všeho ještě starosti s kolizemi a poruchami strojů. Není divu, že zanedlouho vzniká velmi neorganizovaný chaos, ve kterém nepomůže ani jinak geniální systém windowsovských okének. Ale to je normální. Nemůžete být všude (Zlaté stránky jsou v Americe úzkoprofilovým zbožím). Mimochodem, všimněte si, co se časem děje s vaším HQ - s přibývajícím financemi se stává z malé, neotesané chatrče sídlo hodné OSN.

Na závěr bych se s vámi rád podělil o ten fantastický dojem, jež ve mně hra TRANSPORT TYCOON zanechala. Nenechte si to ujít! Úžasná grafika, perfektní hudba a zvukové efekty (vlaký houkají, lodě trou-



bí, auta také troubí...). Do zcela jiného světa spadá také možnost hry ve dvou po sériovém kabelu. To je snad sen! I když, o tom se mi nikdy ani nesnilo, hrát SIM CITY 2000, RAILROAD TYCOON a POPULOUS ve dvou. Prostě ohromující. Přišel jsem, viděl jsem, zahrál jsem.

MUDDOK

POPIS OVLÁDACÍCH IKONEK:

	Pauza		Přehled a stavba vlaků		Silniční konstrukce
	Load/Save/Quit		Přehled a stavba vozidel		Lodní konstrukce
	Přehled stanic		Přehled a stavba lodí		Letecké konstrukce
	Mapa, seznam měst, poptávka		Přehled a stavba letadel		Stromy a značky
	Finanční přehled		Zvětšit mapu		Musicbox
	Osobní informace		Zmenšit mapu		Zprávy a jejich nastavení
	Grafické přehledy		Železniční konstrukce		Preference



AMIGA

Dragonstone



Nebudu příliš filosofovat, když řeknu, že žijeme ve světě plném paradoxů. V zemích bývalé Jugoslávie se stále zbytečně vede válka. Policejní Akademie má již sedm dílů, ačkoliv ten sedmý je horší než šestý, šestý je horší než pátý atd. V některých zámořských profesionálních soutěžích berou hráči miliónové platy a přesto chtějí víc. Do ovzduší se dostává stále více nečistot a přesto spotřebováváme více a více energie, čímž se do vzduchu proniká více nečistot. Vloni při mistrovství světa zahynul famózní automobilový závodník Ayrton Senna, ale kola formule jedna se ve seale točí dál. Mohl bych pokračovat dál, ale někteří z vás by asi usnuli, aha tak už se stalo, proto raději přejdu k jádru věci. Na hru Darkmere se netrpělivě čekalo bezmála dva roky a výsledek byl poněkud rozpačitý. A na hru Dragonstone se čekalo ani ne čtvrt roku a výsledek? Ten vám přinesou následující řádky.

Nebudeme si nalhávat, že Dragonstone nemá s Darkmerem nic společného. Má toho společného dost, naštěstí ale ne chyby. Pro přesnost uvedu, co to vlastně ten Darkmere byl. Byla to fantasy 3D akční adventure, což je na první pohled zajímavá kombinace. Dlouho trávající nahrávání už tak zajímavé nebylo, ještě že grafika a příběh byly na vysoké úrovni. Stejně tomu je tedy i s Dragonstonem. Příběh se dozvíte sice až během hry, ale uvedu ho teď. Opět se jedná o souboj dobra proti zlu, což je více než klasické téma. Klidný život ve Středozemí (náhoda či záměr?) byl chráněn čtyřmi rytíři, kteří byli dohromady neporazitelní. Zradou



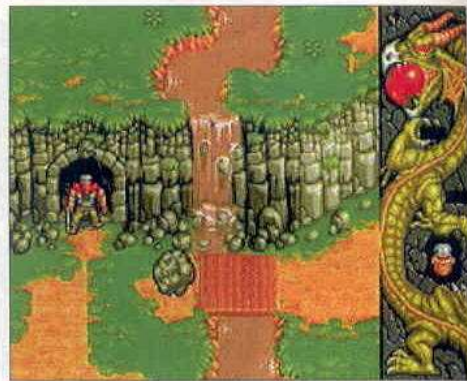
byl ovšem jeden z nich vyláčen z pevnosti, kterou spolu obývali, a pak byl podle zabit barbarským náčelníkem. Síla čtyř byla zlomena a zlo přišlo do Středozemí. Barbaři a draci ovládli zem. Nic však není ztraceno, protože v místě kde se obloha střetává s mořem, může být síla čtyř obnovena a do Středozemí se pak navrátí mír. Je k tomu ale zapotřebí hrdinu, který se na toto místo probojuje. Tím hrdinou se můžete stát vy. Hrdina, ale není předem dán. Můžete si vybrat mezi hrdinou a hrdinkou, zvolenému rekovi pak můžete dát libovolné jméno. To je první z mnoha rozdílů oproti Darkmere. Další zjistíte po spuštění hry.

Postavičku totiž vidíte se shora, navíc ještě zmenšenou a to vše ve zvětšeném hracím okně, což je docela podstatná změna. Hlavní změnou, která potěší každého, je scrolling, tzn. konec nekonečnému čekání při přecházení z obrazovky do obrazovky. Nahrávání a čekání hrozí jen u přecházení z úrovně do úrovně a to už je v pohodě. Ani ovládání nezůstalo stejné. Stále se pohybuje joystickem, ale pomocí fire sekáte a v případě podržení fireu vyvoláte fireball. Nejste již odkázáni jen na svůj meč, ale můžete používat i magii, příjemná to změna. Menu vyvoláte klávesou SPACE nebo druhým tlačítkem joysticku. V něm zjistíte další příjemnou novinku. Vaše postavička má několik vlastností, které se časem zvyšují. Nikoliv jako třeba u Heimdalla, tedy s každým seknutím či výstřelem, ale vypitím lektvaru, magickým přičiněním či obyčejným vylepšením meče. Na zabiti příšery pak stačí méně úderů a na vyvolání fireballu (navíc s větší silou) kratší čas. Mimo změny vlastností se mění i počet životů. Nemáte totiž jen jeden ale hned tři, ty pak pomocí příšer ztrácíte a pomocí lektvarů získáváte zpět. Aby to nebylo tak jednoduché, provedli autoři několik změn. Potraviny a nápoje na zvýšení energie nemůžete skladovat a ještě k tomu se zvýšila obtížnost soubojů.



Prostě něco za něco. Abych nezapomněl, změnil se i způsob sbírání věcí. Již není třeba vyvolávat menu a pak stále volit příkaz VZÍT, nyní stačí na věc stoupnout (jako u již zmínovaného Heimdalla) a je to.

Teď to možná vypadá, že toho moc společného nezbylo, ale chyba lávky. Rukopis au-

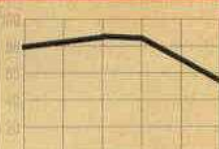


torů Darkmere je více než zřejmé. Grafika, animace postavíček, podobný styl děje a i vaše postavička (hlavně hrdinky - to jsou paradoxy, já to říkal hned) je Ebrynovi více než podobná. A když jsem u té grafiky, tak to trochu rozvedu. Podle mě se už tak dobrá Darkmerovská grafika ještě zlepšila. Všechno je velice dobře prokreslené, exteriéry i interiéry jsou prostě O.K. Zvukům také nemám co vytknout, zpěv ptáků či šumění vody jsou bez chyby. Hudba je sice dobrá, ale uslyšíte ji jen při úvodu. Atmosfé-

DRAGONSTONE

85%

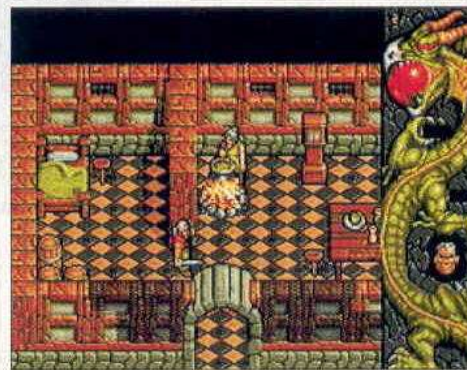
GRAFIKA:	██████████
HUDBA:	██████████
ZVUKOVÉ EFEKTY:	██████████
HRATELNOST:	██████████



	AKČNÍ ADVENTURE
+ grafika	Dragonstone 85
+ zvuky	Heimdall 2 83
+ příběh	Heimdall 75
- systém passwordů	Darkmere 73
- oživování nepřátel	Cadaver 68

Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM. Požadavky: min. Amiga 500, 1 MB RAM, dop. 2x FDD. Existuje na: Amiga. Výrobce, rok: Core Design, 1994. Testoval: Lewis.

ra je opět skvělá, brzy budete vtaženi do děje a jen tak se vám nebudete chtít od něj odtrhnout. Příběh je plný zvratů a až ke konci se dozvíte, kdo doopravdy jste. Jedna věc vás ale asi příliš nepotěší, tou je ukládání pozic. Bylo totiž zrušeno a nahrazeno systémem passwordů. Jenže heslo se dozvíte až po projití celé úrovně, navíc je 20 (slovy dvacet!) místné a ještě k tomu se skládá



z malých i velkých písmen, čísel i znaků, což je docela úchylné.

Pokud jste hráli Darkmere, ale i pokud ne, Dragonstone si určitě zahrajte. Čeká vás více úrovně na projití, hádanek na vyřešení, nepřátel na zabiti a přátel na pokec. Dragonstone je zkrátka synonymem pro akční adventure, pokud máte oba dva typy her v oblíbě, pak si tuto hru v žádném případě nenechte ujít.

LEWIS ■

Heretic

Kdo chce tam, pomozme mu tam, říká se, když vpálím jeden ze svých ohnivých šípů do odporného netopýra a lehce se odvznáším pryč. Zatraceně, tamhle je další. A jenom s tyčí na něj. „Ahoj, ty seš ale sympafák. Už ti to někdo řekl?“ snažím se ho uchlácholit, zatímco mu rejpu v břiše tyčí...

Civrtý level. Ukazka krvavé renesance.

100 50 0

Schudky jako do nebe. Tady ale usteite ne.

LIFE 84
 MAGIC 50
 RUPEES 100
 STAMINA 0

HERETIC

GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

71%

- + kvalitní zvuk a hudba
- + zase něco nového
- + grafika
- rozsáhlé jevy
- špatná kopie DOOMA

	A	K	Č	N	Í
DOOM					89
DOOM II					83
Heretic					71
Spear of Destiny					68
Wolfenstein 3D					59

Netopyr, savec, Spi blavou doiti a kouste.

Už mě skoro mají. Kdo by to do nich řekl?

HP 30 58 MP 10

21

AMIGA

Dragonstone



Nebudu příliš filosofovat, když řeknu, že žijeme ve světě plném paradoxů. V zemích bývalé Jugoslávie se stále zbytečně vede válka. Policejní Akademie má již sedm dílů, ačkoliv ten sedmý je horší než šestý, šestý je horší než pátý atd. V některých zámořských profesionálních soutěžích berou hráči miliónové platy a přesto chtějí víc. Do ovzduší se dostává stále více nečistot a přesto spotřebováváme více a více energie, čímž se do vzduchu proniká více nečistot. Vloni při mistrovství světa zahynul famózní automobilový závodník Ayrton Senna, ale kola formule jedna se ve sebe točí dál. Mohl bych pokračovat dál, ale někteří z vás by asi usnuli, aha tak už se stalo, proto raději přejdu k jádru věci. Na hru Darkmere se netrpělivě čekalo bezmála dva roky a výsledek byl poněkud rozpačitý. A na hru Dragonstone se čekalo ani ne čtvrt roku a výsledek? Ten vám přinesou následující řádky.

Nebudeme si nalhávat, že Dragonstone nemá s Darkmerem nic společného. Má toho společného dost, naštěstí ale ne chyby. Pro přesnost uvedu, co to vlastně ten Darkmere byl. Byla to fantasy 3D akční adventura, což je na první pohled zajímavá kombinace. Dlouho trávající nahrávání už tak zajímavé nebylo, ještě že grafika a příběh byly na vysoké úrovni. Stejně tomu je tedy i s Dragonstonem. Příběh se dozvíte sice až během hry, ale uvedu ho teď. Opět se jedná o souboj dobra proti zlu, což je více než klasické téma. Klidný život ve Středozemí (náhoda či záměr?) byl chráněn čtyřmi rytíři, kteří byli dohromady neporazitelní. Zradou



byl ovšem jeden z nich vyláčen z pevnosti, kterou spolu obývali, a pak byl podle zabit barbarským náčelníkem. Síla čtyř byla zlomena a zlo přišlo do Středozemí. Barbari a draci ovládli zem. Nic však není ztraceno, protože v místě kde se obloha střetává s mořem, může být síla čtyř obnovena a do Středozemí se pak navrátí mir. Je k tomu ale zapotřebí hrdinu, který se na toto místo probouje. Tím hrdinou se můžete stát vy, Hrdina, ale není předem dán. Můžete si vybrat mezi hrdinou a hrdinkou, zvolenému rekovi pak můžete dát libovolné jméno. To je první z mnoha rozdílů oproti Darkmere. Další zjistíte po spuštění hry.

Postavičku totiž vidíte se shora, navíc ještě zmenšenou a to vše ve zvětšeném hracím okně, což je docela podstatná změna. Hlavní změnou, která potěší každého, je scrolling, tzn. konec nekonečnému čekání při přecházení z obrazovky do obrazovky. Nahrávání a čekání hrozí jen u přecházení z úrovně do úrovně a to už je v pohodě. Ani ovládání nezůstalo stejné. Stále se pohybujete joystickem, ale pomocí fire sekáte a v případě podržení fireu vyvoláte fireball. Nejste již odkázáni jen na svůj meč, ale můžete používat i magii, příjemná to změna. Menu vyvoláte klávesou SPACE nebo druhým tlačítkem joysticku. V něm zjistíte další příjemnou novinku. Vaše postavička má několik vlastností, které se časem zvyšují. Nikoliv jako třeba u Heimdalla, tedy s každým sekutím či výstřelem, ale vypitím lektvaru, magickým přičiněním či obyčejným vylepšením meče. Na zabiti příšery pak stačí méně úderů a na vyvolání fireballu (navíc s větší silou) kratší čas. Mimo změny vlastností se mění i počet životů. Nemáte totiž jen jeden ale hned tři, ty pak pomocí příšer ztrácíte a pomocí lektvarů získáváte zpět. Aby to nebylo tak jednoduché, provedli autoři několik změn. Potraviny a nápoje na zvýšení energie nemůžete skladovat a ještě k tomu se zvýšila obtížnost soubojů.



Prostě něco za něco. Abych nezapomněl, změnil se i způsob sbírání věcí. Již není třeba vyvolávat menu a pak stále volit příkaz VZÍT, nyní stačí na věc stoupnout (jako u již zmínovaného Heimdalla) a je to.

Teď to možná vypadá, že toho moc společného nezbylo, ale chyba lávky. Rukopis au-



torů Darkmere je více než zřejmé. Grafika, animace postavíček, podobný styl děje a i vaše postavička (hlavně hrdinky - to jsou paradoxy, já to říkal hned) je Ebrynovi více než podobná. A když jsem u té grafiky, tak to trochu rozvedu. Podle mě se už tak dobrá Darkmerovská grafika ještě zlepšila. Všechno je velice dobře prokreslené, exteriéry i interiéry jsou prostě O.K. Zvukům také nemám co vytknout, zpěv ptáků či šumění vody jsou bez chyby. Hudba je sice dobrá, ale uslyšíte ji jen při úvodu. Atmosfé-

DRAGONSTONE

85%

GRAFIKA:	██████████
HUDBA:	██████████
ZVUKOVÉ EFEKTY:	██████████
HRATELNOST:	██████████

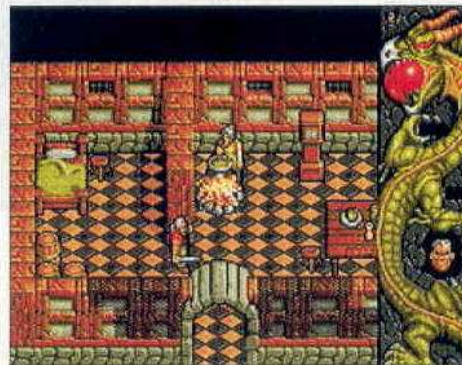


- + grafika
- + zvuky
- + příběh
- systém passwordů
- oživování nepřátel

AKČNÍ ADVENTURE	
Dragonstone	85
Heimdall 2	83
Heimdall	75
Darkmere	73
Cadaver	68

Testováno na: Amiga 500, 2.5 MB RAM. Požadavky: min. Amiga 500, 1 MB RAM, dop. 2x FDD. Existuje na: Amiga. Výrobce, rok: Core Design, 1994. Testoval: Lewis

ra je opět skvělá, brzy budete vtaženi do děje a jen tak se vám nebudete chtít od něj odtrhnout. Příběh je plný zvratů a až ke konci se dozvíte, kdo doopravdy jste. Jedna věc vás ale asi příliš nepotěší, tou je ukládání pozic. Bylo totiž zrušeno a nahrazeno systémem passwordů. Jenže heslo se dozvíte až po projití celé úrovně, navíc je 20 (slovy dvaceti!) místné a ještě k tomu se skládá



z malých i velkých písmen, čísel i znaků, což je docela úchylně.

Pokud jste hráli Darkmere, ale i pokud ne, Dragonstone si určitě zahraje. Čeká vás více úrovní na projití, hádarek na vyřešení, nepřátel na zabiti a přátel na pokec. Dragonstone je zkrátka synonymem pro akční adventuru, pokud máte oba dva typy her v oblíbě, pak si tuto hru v žádném případě nenechte ujít.

LEWIS

Heretic

A screenshot from the video game Duke Nukem 3D. In the foreground, the top of Duke Nukem's head is visible, featuring a red helmet with a gold band and a single gold horn. Overlaid on the screen is the text "A chodime a chodime a chodime..." in a stylized font. Below the text is a HUD (Heads-Up Display) with several elements: a "LIFE" meter showing 64, a "60" in a blue circle, a "FIRER" meter showing 0, and a "5" next to a purple icon. The background is a dark, industrial environment with stone walls and a large green structure.



Netopýr, savec. Spí hlavou dolu a kouše.

Ctvrtý level, Ukazka krvavé renesance

HP 100 50 Přechod 0

HERETIC

GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

71^a

	A	K	C	N	I
DOOM					89
DOOM II					83
Heretic					71
Spear of Destiny					68
Wolfenstein 3D					69

Testováno na: 486 DX2/66, 16 MB RAM, SB. **Požadavky:** 386 DX/40, 4 MB RAM. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** RavenSoftware, 1995. **Testoval:** Roger T.

ROGER T. ■



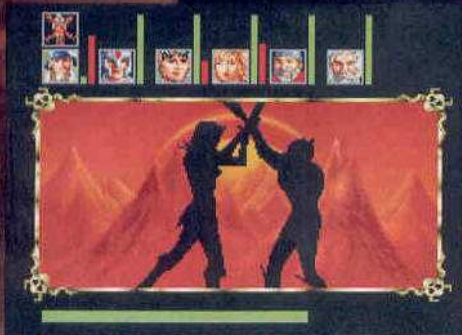
Realms of Arkania:

Každý od dungeonu čeká asi něco jiného. Někteří preferují přímou dějovou linii, další dávají přednost oslňující grafice a zvuku, pak jsou zde taci, co si myslí, že nejdůležitější je atmosféra a rozsáhlý příběh, kde vše souvisí se vším. K takovému myšlenkovému pochodu se kloním i já. Mezi mé nejoblíbenější dungeony patřila saga *Might & Magic* (za svůj největší úspěch v dungeonologii považuji dohrání a zmapování *Might & Magic III*) a první dva *Beholder*i. Pak se objevil nový gigant fantasy, Sir-Tech, firma proslavená především svou, zatím, heptalogií *Wizardry*. A tento Sir-Tech nyní vydává druhé pokračování trilogie Severních zemí - *Realms of Arkania: Star Trail*. Hra je pokračováním známého dungeonu *Blade*

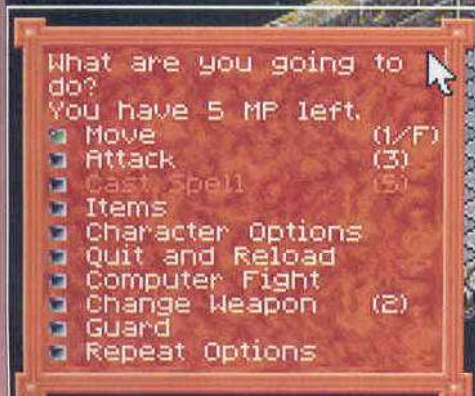
of Destiny (*Das Schwarze Auge*) od firmy Attic, lež se na *Star Trail*u rovněž autor-sky podílí. Obsahuje velké množství nejruznějších doplňků a inovací.

Již úvodní epizoda mne přesvědčila, že se bude jednat o dungeon výjimečných kvalit. Sejdete se s bratrem elfího krále, Elsurionem. Dlouho vypráví (se speech-packem opravdu vypráví) staré historky o válce Elfů a Trpaslíků se skřety. Válka byla vyhrána díky tomuto spojení a na jeho počest byl stvořen magický artefakt - Salamander Stone. Avšak, jak léta plynula, staré doby upadaly v zapomnění a Salamander Stone byl ztracen. Nyní skřeti armáda opět povstala a není síly schopné jim odporovat. Snad kdyby se Trpaslíci znovu sjednotili s Elfy. Proto vás požádá o nalezení onoho kamene a o pomoc k nastolení všeobecného míru. Dvěře se za ním ještě nedovírou, když k vašemu stolu usedá podivný člověk. Prohlásí veskeré ideály Elsuriona za plané a nabídne vám tisíc dukátů odměny za Salamander Stone... I po té se příběh dále větví a větví. Hra se ovládá velmi prostě myší, ale není nijak jednoduchá. Na úvod si hráč může vybrat mezi dvěma úrovněmi obtížnosti. První z nich, novice, víceméně odpovídá běžnému standardu informací o postavě. Ale druhá, advanced, skýtá pravé potěšení pro všechny detailisty. Kromě běžných

vlastností jako je síla, moudrost, obratnost atd. se objevují také záporné vlastnosti jako třeba klaustrofobie, nekrofobie, pověčivost a podobně. To ale není zdaleka vše! Každá postava má ještě řadu dalších dovedností seřazených tématicky do sedmi okruhů (boj, intuice, příroda atd.). Vždy při přestupu na další úroveň dostane hráč k dispozici určité množství „pokusů“ na zlepšení jednotlivých dovedností. Pravda, tuto práci za vás vykoná i počítač, ale žádný zavilý dungeonista si jistě nenechá ujít příležitost vypracovat postavu, takřka jako k obrazu svému (já sám jsem jenom generováním postav strávil čtyři hodiny). Dalším specifickým okruhem jsou kouzla. Žádná správná fantasy se bez nich nemůže obejít. Kouzla nejsou rozdělena, jak to bývá zvykem, pro jednotlivé obory (klerická, magická, elfí atd.), ale jsou dostupná pro všechny postavy. V závorce za nimi je uvedeno písmeno a číselná hodnota. Písmeno označuje příslušnost k druhu magie (E - elfí kouzlo, M - kouzelnické, D - druidské...) a numerická hodnota vyjadřuje stupeň porozumění. Takže Elf má mnohem vyšší hodnotu pro „své“ kouzlo než pro kouzlo kouzelníkové. Přirozeně, kouzel je rovněž nesmírné množství. Naštěstí program poskytuje i možnost vytisknout si charakteristické vlastnosti na tiskárně (celé dvě strany A4). Boj se odehrává v podobném systému jako ve hře *Ufo*. Pokud máte nainstalovaný speechpack, můžete si vychutnat perfektně namluvená zaklínadla. Samotný boj je vůbec jedna z nejzábavnějších částí hry. Casem, až se vaše postavy vypracují na vyšší úroveň, se mohou souboje se slabšími nestvůrami (skřeti, brouci, lupiči etc.) stát trochu nudnými. I na tuto možnost je však *Star Trail* při-



Halbarad



Tiefhusen



Star Trail

Konečně se zase mezi námi objevil nový dungeon. Je jich třeba jako soli, ale ve skutečnosti těch dobrých je jako šafránu. Star Trail patří do té druhé kategorie.

praven. Stačí ve válečném menu zjevit, čím se u každé postavy zvolit počítačový boj. Na výběr jsou dvě možnosti - první, trochu pomalejší, je „the whole party“, při zvolení druhé možnosti se zjeví obrázek dvou bojujících postav, životních funkcí vaší „party“ a nepřítele, tento souboj trvá jen několik vteřin. Při soubojích si lze také vybrat, zda má či nemá být užívána magie. Tedy pokud nechcete plýtvat drahými astrálními body na slabé protivníky, stačí napsat ne. Nevýhodou těchto bojů je, že leckdy nedopadnou podle vašich představ (nechal jsem počítač vybojovat souboj s několika prakticky neškodnými broučky a šel jsem na záchod; jaké bylo mé zděšení, když jsem po návratu pln dobré nálady zjistil, že moje drahá čarodějka a milovaný mág se odebrali na věčnost do Boronových lovišť). Přirozeně, zdaleka neúčinnější zbraní jsou útočná kouzla, leč astrální body se doplňují velmi pomalu. Kromě těchto notorických kouzel se v boji uplatní zejména magie působící na psychiku soupeře (skupina kouzel „Domination“). Hra obsahuje samozřejmě velké množství novinek. Na první pohled je z nich nejpatrnější systém pohybu. Můžete si buď vybrat mezi plynulým skrolováním ve stylu Ultima Underworld nebo skrolováním po čtvercích jako v klasickém dungeonu. Rovněž automapování doznalo změn. Na mapách měst jsou vidět sebe-menší podrobnosti a mimo jiné se do ní dají vpisovat pohodlně poznámky. Mimo osídlené krajiny se pohybujete po velké mapě, na které jsou vyznačeny všechna města, všechny řeky, pohoří, lesy, rybníky a cesty. Mnohé ze stezek tam však vyznačeny nejsou a vy je objevujete cestou. Je samozřejmě, že cestujete rychleji po vyšla-

pané cestě než v horách etc. Pokud na něco narazíte, počítač vám to vždy oznámí (pokud se rovnou nedostanete do válečného menu). Cestou si můžete shánět obživu lovem, ať již zvíře či ryb. Se zásobami jsou vůbec nechutné problémy. Každá postava má totiž omezenou únosnost. Například můj válečník navlečen do pancéřové přilby, plátového brnění, kroužkové košile a v ruce s těžkým štítem unese jen tři dávky potravin a dva vaky na vodu (čtyři dávky). Když už nemáte, lidově řečeno, co do huby, začnete hladovět a žíznit. A pak již jen rychlý úbytek sil, smrt a život po životě. Váha předmětů, zcela mimochodem, snižuje počet pohybových bodů za kolo (3 jsou nebytné pro boj, 5 pro kouzlení). Peníze si můžete rychle vydělat poctivým hraním na nástroj v hospodě, akrobaci či tancem. Nepoctivě si vyděláte nepoměrně větší množství peněz, ale s rizikem odhalení. Objevil se také deník, jakási databanka, do které se automaticky zapisují všechny důležitější události a kam si můžete zapisovat poznatky z rozhovorů. Pro všechny, kteří si jako já zapisují každou zbytečnost je zavedeno vyhledávání informací podle položek. Stačí si jen zvolit skupinu (postavy, bohové, města etc.) a vybrat jméno (třeba položka postavy, jméno Ingramosch). Výsledek je nasnadě - nemusíte naštváně listovat v deníku do půlnoci.



Temple of Phex



Ernbrecht Traloper



Ve hře se vyskytuje enormní množství různých rostlin a bylin, které slouží ke všemožným účelům (od univerzálních uzdravovačů až po těžké halucinogeny). Jestliže cestujete mimo město, máte možnost hledání rostlin během cesty. Je praktické mít v party někoho, kdo má vysokou úroveň dovednosti v léčení nemoci. Skřetí zbraně nebývají z nejčistších a tetanus není žádná velká legrace. Kromě toho, horečka a nachlazení se dá chytit kdykoliv a kdekoliv. Při spaní mimo hostinec bývá nezbytné postavit hlídky, neboť, kdo se chce ráno probudit s uříznutou hlavou a ještě okraden o vše. Aby se toto příjemné zpestření nestalo obtížnou zbytečností je možné si jednou provždy nastavit, kdo bude hlídat a kdo sbírat byliny a je pokoj. Ke všemu vám hraje skvělá hudba od Horsta Weickeho. Hra je prošípaná spoustou animací a zdánlivě náhodnými příhodami, jež dotváří dějový rámec a vytvářejí dokonalou atmosféru. Není možné na těchto stránkách vypsat všechny klady a inovace. Arkánia je opravdu nový svět.

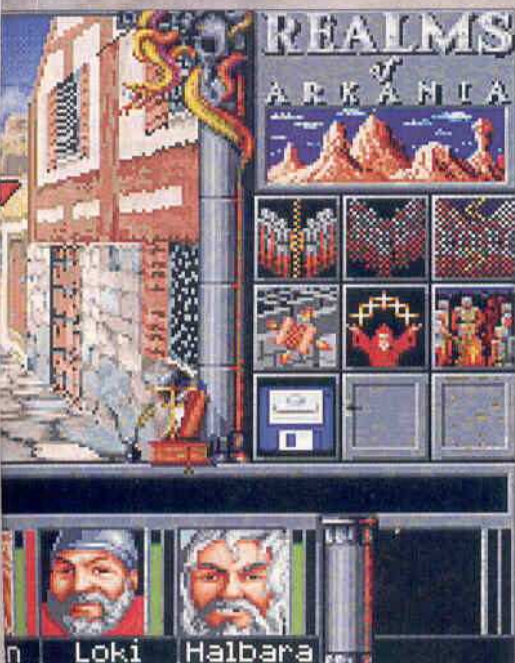
Muddok

REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL 81%

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	

	DUNGEON
+ snadné ovládání	81
+ hrací systém	75
+ zábava	73
+ velmi propracovaná dějová linie	65

Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16. Požadavky: 386 DX/33, 4 MB RAM, 36 MB HDD. Existuje na: PC. Výrobce, rok: Sir-Tech, 1994. Testoval: Muddok.



PC

Magic Carpet

Když si nějaký pobuda před mnoha lety vymyslel pohádku o létajícím koberci, tak zcela jistě netušil, do jakých obrovských rozměrů tato legenda naroste.

Když se jen pokusíme spočítat ty zástupy hrdinů, kteří tento dopravní prostředek používali, nemuseli bychom vystačit ani s prsty na všech končetinách. Jen namátkou bych z této téměř monolitické masy vypíchnul ty nejslavnější: Aladin, Sindibád, Baron Prášil, Muddok, JKL a mnozí další (ostatní členové redakce dávají přednost poklidnějším dopravním prostředkům; WotaN létá do redakce na koštěti, Haquel dává přednost čisté teleportaci, Lewis posílá maminka v sudu po Vltavě a mladokonce jezdí metrem).

Právě pro naši redakci vyrobil Bullfrog simulátor u nás nejpocetněji zastoupeného dopravního prostředku - létajícího koberce. Důvody tohoto počínu se sice tají, ale v kru-

mi. Většina země je pokryta palmovými háji, ve kterých si pokojní občané užívají zdravého vzduchu. Obrovské paláce hlídají skupi-



ny vojáků, které nekompromisně brání svěšený objekt. Mezi skalisky se ukrývají obrovští draci a oblohu pokrývají hejna ptáků. Jestliže k tomu ještě připočteme vlnící se moře, výborně prokreslené mraky, odrazy na vodní hladině a nepřátelé též na létajících kobercích, zjistíme, že co se týče grafického zpracování, nemá tato hra ve své kategorii v současné době konkurenci.

Ovšem hru nedělá jen grafika. Neméně podstatnou část tvoří i její děj a atmosféra. V manuálu je sice příběh hry zahalen mlhou obrovské mystiky, ale skutečnost je daleko jednodušší. Všechna mystika z manuálu se sráží v přebarvování kouli na bílé. Takto zabarvené koule potom balón automaticky do-



NÁZOR MUDDOK A LEWIS:

V zásadě souhlasíme s procentuálním ohodnocením Carpetu, neboť přes úžasnou grafiku se jedná o hru velmi stereotypní a nudnou.

zích blízkých nejmenovanému ministerstvu se proslýchá, že tento simulátor byl vytvořen na zakázku Muddoga, jenž chtěl v klidu domova vybrousit svoji pilotní techniku (donedávna se ještě potýkal s obrovskými problémy v zatačkách).

První, co hře zaujme, je její perfektní grafika, která je vypracovaná do nejmenších detailů. Krajina je zpracována stejnou technikou jako slavný Commanche. Narozdíl od svého předchůdce je daleko jemnější a zabíhá i do těch nejmenších detailů - vysoké hory jsou rozděleny mořskou hladinou a řeka-



nese do vašeho domovského sídla, které jste postavili na začátku mise. Když tak shromáždíte ve svém sídle dostatek bílých kouli, mise končí s hláskou o záchraně světa. Od asi čtvrté mise začnou proti vám bojovat soupeři na létajících kobercích, kteří zase přebarvují koule na červenou a jejich balón je odnáší do jejich panství. Plnění všech misí se tak zvrtné v přebarvování kouli, ničení nepřátelských sídel, balónů, vojáků a o vlastní obranu. Zpočátku to sice může být docela



MAGIC CARPET

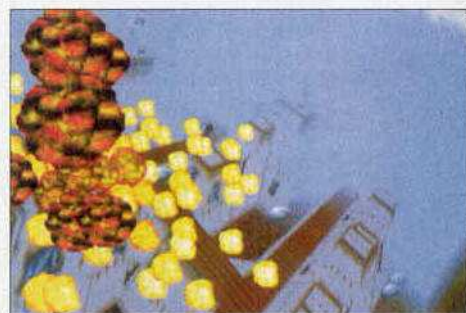
69*



	SIMULÁTOR
+ dokonalá grafika	Pacific Strike 81
+ výborné zvuky	TIE Fighter 80
- nuda, nuda, šed, šed a šed	Strike Commander 75
	Magic Carpet 68
	Comanche 67

Testováno na: 486 DX/40, grafický VLB akcelerátor Cirrus Logic 5428, 8 MB RAM. Požadavky: 386/40, VGA, 4 MB RAM. Existuje na: PC, PC CD-ROM. Výrobce, rok: BullFrog, 1994. Testoval: Genagen

zábavné, zvláště když započítáme vynikající grafiku, ale asi po deseti misích ve stejném jednotvárném prostředí mě hra přestala nadobro bavit. Monotonnost hry jen dokresluje systém magie. Kouzla je sice docela hodně,



ale když jsem zjistil, že se z 90% jedná o různé variace na kouzlo fireball, tak mě hra znechutila docela.

K téměř dokonalému technickému zpracování přispívá perfektní ozvučení, které je zpracováno jen o trochu hůře než grafika. Jejich největším kladem je jejich množství, neboť v Magic Carpetu je ozvučena téměř každá akce - hoření palem, šumění moře, křik ptáků, bojová kouzla atd. Vedle jejich technické kvality vyniká hlavně snaha o prostorové zpracování zvuku. Ne že by to byl surround sound, ale pokud máte stereofonní kartu, tak toho rozhodně nemusíte litovat.

Hudba je sice dobře zpracovaná, ale člověk, který se při orientální muzice hrané přes SB začne trást a vyrazí mu na čele alergická vyrážka, to neocení, protože hned na začátku zvolí volbu music off (můj případ).

Přes vynikající grafické a zvukové zpracování bych vám snad ani tuto hru nedoporučil vaší pozornosti, protože po prvotní euforii přijde velice záhy obrovská nuda a zklamání.

GENAGEN ■

Wacky Wheels

Zvířata mají právo na život. Mají i jiná práva, která by se jim neměla upírat, ale existují i výjimky, mezi něž jistě patří právo na řidičský průkaz.

WACKY WHEELS

72%

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	

+ originalita	SIMULÁTOR
+ grafika	Wacky Wheels 72
+ povedený sob Morris	Crazy Cars 71
- nemnoho zvře	Test Drive III 65
	Lotus III 53
	Test Drive 50

Testováno na: 486 SX/20, 5 MB RAM, SB. Požadavky: 386, 4 MB RAM. Doporučeno: 486, 4 MB RAM, SB. Existuje na: PC. Výrobce, rok: Beavis software & Apogee, 1994. Testoval: Mrkvoslav Pytlík

Závodů bugin, motorek, fórmulí a jiných nesmyslů se už vyskytlo nespočet. Jezdili v nich tvrdáci, tlustoši, boháči, taxikáři a jim podobní, ale většinu z nich tvořili lidé. V hře této (tj.



Wacky Wheels) se však člověk neobjeví ani jeden. Zeptali jsme se náhodného kolemjdoucího, co si o tom myslí:

„Co si o tom myslíte?“

„Ale dejte mě s tím pokoj!“ odpověděl náhodný kolemjdoucí pán, přibližně 100-letý.

I zeptali jsme se jiného náhodného kolemjdoucího na jeho názor na tuto situaci:

„Jaký je váš názor na tuto situaci?“

„?“, podivil se náhodný kolemjdoucí. „Žádný člověk? Pak tedy dozajista robot!“

„Ne, ne. Ani robot.“

„??“, znovu se podivil náhodný kolemjdoucí a dal se podat.

Správnou odpovědí bylo: zvíře. Správně, v této hře se vyskytují pouze zvířata. Tito tvorové usedají do svých motokár a závodí po vodě, písku, dřevu a malých dlaždičkách o titul, nebo o medaile. Co by to ale bylo za hru bez násilí a radosti nad soupeřovou havárií. Závodníci proto po sobě vrhají ježky, zákeřně si do cesty kladou bomby, lijou olej a vyvádějí podobné zlomyslnosti, bez kterých by asi těžko vyhráli. Jejich buginy jsou tak malé, že skoro nejsou

vidět, takže to vypadá jako by po okruhu jezdily podivně vypadající hlavičky. Hra na



první pohled zaujme svou originálně zpracovanou grafikou a originálně zpracovanými obličejí závodníků. Je jen škoda, že se jich zde vyskytuje jen 8 (slovy osm), což se se závody Formule 1 nemůže rovnat. Musíme si však povšimnout i možnosti dvou hráčů, a to jak v závodě, tak na volném bitevním poli, kde se počítají pouze zásahy ježkem, bombou, plamenem nebo jiným vynálezem, který tam nalezneme. Další věcí, která u závodů F1 schází, jest honba za kačenkami. Tato možnost je zde pro případ, že obzvláště nudíme, jste doma sami a závody nás už nebaví. V této části hry se musí obzvláště přemýšlet, jak jsme se přesvědčili u náhodného kolemjdoucího hráče této fáze hry. I pozdravili jsme ho našim paňanským pozdravem a zeptali jsme se ho, nad



čím tak usilovně přemýšlí:

„Nazdar ty jedna zpařená stará kompjúterová kryso, jak ti dupou králíci a cvakají džojstíci? Hele, nad čím tak usilovně přemýšlíš?“

„Nazdar čéče“, pozdravil nás postaru. „neruš, jo! Právě teď přemýšlím, do které z toho nepřeborného množství kachen se mám trefit, a nebo že bych oddělal toho kačera s leteckou čepicí na hlavě? Teda nevím, nevím, budu muset ještě notnou chvíli myslet.“

LEADER BOARD OF THE RACE !!	
POINTS	POINTS
SULTAN 12	TIGI 00
BOARIS 09	BLOBB 00
RAZER 06	PEGGLES 00
URS 00	RINGO 00

Vidíte, že se musí dost přemýšlet, a proto bych tuto hru doporučil hlavně intelektuálům. Tedy, nejen jim, ale i jiným. Z těchto dvou vět plyne, že hra je vhodná pro děti, které již dokáží sami cloumat joystickem ve směru jízdy, ale také pro starší tvory, kteří se k tomuto cloumání joystickem dokáží snížit.

Nyní již přistupme k technickému vzhledu této gamesky (český překlad: hříčky). Vaše supermalé autíčko, z něhož čouhá supervelká hlava jednoho z favoritů, je vidět ze zadu, podobně jako u hry Crazy Cars. Podklad, po kterém se pohybujete je pravděpodobně bitmapový, ale ruku do ohně bych za to nedal. V této hře máte s autíčkem



kem mnohem více volností, než v ostatních, ji podobných, jelikož můžete jet kam chcete, pokud tam ovšem není nějaká překážka. Na dráze se povalují, opalují, koupají, hrají si, střelí, sedí u holiče a jedí velice pěkně vyvedení ježci, které po jejich sebrání můžete vrhnout na svého soupeře. V průběhu hry hraje průměrná hudba a ozývají se průměrné zvukové efekty, které spolu s nadprůměrnou grafikou zaručují skvělou zábavu. Potěším i piráty a nepiráty, kteří si vzali předsevzetí, že si nikdy žádnou hru nekoupí, jelikož již nějakou dobu běhá po světě šarewáre této dost povedené hry.

Shrňme to tedy. Apogee spolu s Beavis software vypustily do světa obdivuhodně originální a neméně povedenou hru, ve které se mimo jízdy v motokáře i pobavíte. Toť vše. Domluvil jsem. Howg. Tak nazdarrek!

MRKVOŠLAV PYTLÍK



Nascar Racing

Závodit se sériovými vozy bylo vždy mým snem. A ten se nyní stal skutečností... (i když ne tak docela).

A je to tady, poslední kolo a mám to za sebou. Zatím se držím na druhé pozici. Tak teď! Kopnu tam trojku a vystartuji. Udělám myšku a už ho mám vedle sebe. Cílová čára na dohled. Otáčky stoupají 8 700, 8 900, 9 200, červená kontrolka splašeně bliká, tlak a teplota oleje nebezpečně rostou. Nedbám. Usilovně se snažím předjet. No, ještě kousek, no tak! Ruka hmatá po řadici páce. Setinku sekundy před tím, než jsem se šlápl spojku se ozvalo duté „Plumb!“ a display flegmaticky bliká se svým „Blown Engine“. Dojždím na okraj tratě, smutně machkám „Esc“ a vracím se do garáže. Všechny mé naděje jsou ztraceny ... nedojel jsem.

Když se mi do rukou dostaly disky se hrou Nascar Racing od firmy Papyrus, (dále jen NR), trásl jsem se nedočkavostí, abych ji nainstaloval a začal už konečně hrát. Kdo si vzpomíná, tak ví, že to není tak dávno, co tato firma vytvořila skvělý simulátor závodů Formule Indycar. No, a máme tady další dílko od jejich tvůrců s názvem Nascar Racing.

Hned v úvodu bych rád podotknul, že NR je velmi zdařilý produkt. Hned po spuštění hry, které trvá na pomalejších počítačích asi tak čtvrt minuty, se Vám na monitoru objeví úvodní logo firmy Papyrus. Hned po něm

vání vozů na sezónu nabídka obsahuje položku „Preseason Testing“, ve které lze volně jezdit po všech tratích a zároveň si upravovat vůz. „Options“ jsou také rozsáhlé. Přes obvyklé nabídky způsobu ovládání, pomocných funkcí, jakými jsou např. automatické řazení, nezničitelnost (pozor, motor můžete „přetočit“ i při zapnutém no-damage), srovnávání směru po výjezdu ze zatáčky, grafi-



ku, ostatní jezdce, kde můžete určovat jejich dokonalost, počet či sílu, až po zvuk. U toho se na chvíli zastavím. Zvuk tvoří jednu z nejlepších stránek této hry. V „options“ si můžete zvolit hlasitost svého motoru, ostatních vozů, sílu nárazů, pneumatik atd. Ale je toho víc. Zvuk motoru u vašeho auta je natolik realistický, že i já, jakožto tvor přes auta, přecházející hranici kritických 9 000 otáček, jsem



NÁZOR MUDDOK A LEWIS:

Teda nevíme, co se mu na této hře líbilo, ale nám skoro nic. Hlavně zábavou pokulhává za skvělým Stunt Car Racerem. Prostě nic moc.

následující intro není příliš obsáhlé, ale hudba k němu je přímo uchu lahodící (zvuk je vůbec kvalitní, ale o tom později). Stručně Vám předvede závod na trati a zkrátka se rozhlížíte v „main“ menu. Je tady na výběr spousta věcí. Můžete zvolit zajet si jen tak jeden závod, nebo šampionát. Další výhodou, stejně jako u Indycarů, je možnost hry dvou hráčů. Pokud ovšem oba dva nevlastníte modem, nemusí Vás toto menu příliš znepokojovat. Jako formu tréninku a zároveň testo-

se pomalu sunul pod židli ve snaze si zacpat uši. Hlas motoru, který je vystupňován ke zmučenému ječení (musím však upozornit, že motor je čistě závodní, čili Vás to tak nemusí mrzet, protože ten vydrží takřka vše), Vás donutí buď zabrzdit nebo to zkrátka „překroutit“. Ostatní zvuky jsou také velice realistické a hlavně perfektně udělané (jestli Vám mohu poradit, ztlumte si zvukovku, dokud nevyjede z depa, jinak..., ale to už uslyšíte sami). Pro zatvrdelce

musím dodat, že zvuk je takto kvalitní pouze přes zvukovou kartu. Jen tak pro pořádek.



Hra podporuje dohromady okolo 20ti karet mimo PC Speakeru. Ovšem pokud „soundika“ máte, těšte se. Je na co. Grafická strán-

ka věci také vynikající. Standardní VGA ve svém rozlišení 320x200 ve 256 barvách. Jedna věc ji poněkud kazí a to je rychlost počítače. Pokud si navolíte plně detaily a maximální „frame rate“, můžete se být skoro jisti, že na strojích pod 486 DX se budete úspěšně dívat na polostatické obrázky. Plnou grafiku můj počítač se svými 66 MHz také příliš nevtal. Animace byly trhané a jízda (ne ten Svěrákův film) tím ztrácela na přitažlivosti. Neoptimálnější je nastavení všech položek na „auto“ a pak to vcelku ujde.

Samotná jízda je požitkem. O tom, že lze v garážích zcela přestavovat Váš vůz, už vůbec nehovořím, neboť bych to mohl rozepsat na 3 stránky. Snad jen tak stručně. V depu si přestavujete vůz zavedeným způsobem volným hodnot. Nastavovat můžete prakticky všechno od spoilerů, zadní křídla, teploty a tlaky pneumatik, množství paliva v nádrži, poměru zadního diferenciálu, náklonu hnacích náprav až po načasování převodovky či tlaku v tlumičích. Nerad to říkám, ale nejste-li plně vyučeni automechanik nebo se nevyznáte v těchto maličkostech, prakticky ne-

NASCAR RACING

79%

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	

+ kvalitní zvuk

+ dobrá grafika

+ realnost

+ možnost úpravy vozů

- obtížné nastavení správných

hodnot při úpravách vozu

SIMULÁTOR

Nascar Racing

Indycar Racing

Formula 1 Grand Prix

Sunt Car Racer

Network Rally

Testováno na: 486 DX2/66, 16 MB RAM, SB. Požadavky:

386 DX/40, 4 MB RAM, 18 MB HDD. Existuje na: PC.

Výrobce: Papyrus, 1994. Testoval: ROGER T.

máte šanci někoho předjet. To je asi tak jediná chybička této hry, ale znáte to, prostě se vloučí.



Další věcí je příležitost pro tvořivé hráče, a to možnost si vyzdobit svůj vůz vlastními válečnými barvami a k tomu slouží tzv. „paintkit“, který je k nalezení v adresáři NR.

Co říci závěrem? Nascar Racing od firmy Papyrus je velice kvalitní hra se silnou převahou kladů a troškou záporů. Je ale možné, že kdyby si autoři nedávali takovou práci s daty ovlivňujícími vlastnosti vozu při zásahu do jeho nastavení a přidali pár tratí, mohl by vzniknout perfektní simulátor automobilových závodů. Tím Vás však nechci nijak odrazovat od této hry, naopak. Pokud jste fandové do aut a rádi závodíte, je hra Nascar Racing tím nejlepším prostředkem, jak si rádně „zapařit“. Takže, shánějte ji pilně i neomylně kde můžete a nezapomeňte: Je mnoho způsobů, jak si zajezdit, ale jen jeden, jak si opravdu vychutnat svého Kožla (pardon, to je mýlka), tedy jak si opravdu závodit. A právě tím je Nascar Racing.

ROGER T. ■

PC CD-ROM

Novastorm

Čeho jsem se dočkal, to jsem nečekal - obrození Microcosmu v celé jeho kráse (špíně).

Kompaktních disků se v počítačovém světě (tzv. games worldu) stále více užívá. Není také důvodu, proč by tomu tak nemělo být. Výrobní cena jednoho disku je vzhledem ke kapacitě mno-



hem nižší než u disket (někde jsem slyšel, že v přepočtu snad deset haléřů na megabyte). Oproti disketě je také množství dat na jednom CD mnohonásobně větší. A to ani nemluvě o tom, že kompaktní disky se dají kopírovat jen velmi obtížně a normální člověk tuto šanci ani nemá. Bohužel, stále více firm trpí jakousi „gigantománií“ a snaží se hráče zavalit množstvím animací, samplů, mluveného slova etc. Tak začali vznikat první projekty, např. Rebel Assault, Iron Helix etc. Dostalo se jim velké pozornosti a nesporně byly komerčně úspěšné. I když nadšení pozvolna opadlo, stále se ještě vyrábí stupidní hry s ubohým příběhem a nádhernou scénérií. Jestli bude tento trend pokračovat, nevím (už ani ty deprese nejsou to, co bývaly). Jisto je jen, že na cedéčkách se již objevují i hry výborné - např. Battle Isle II, Under a Killing Moon, Wrath of the Gods etc.



Nyní jsem se konečně dohrabal k tomu, o čem píši. A totiž k Novastormu. Bohužel, Novastorm nepatří do té druhé kategorie. Ale ani do té první. Tvoří jakousi styčnou hranici kvality a braku. Je to totiž jedna ze současných nejlepších stříleček ve vesmíru.



Nepronášá s sebou žádné originální nápady, ale skvělou hratelnost. Se svou stíhačkou ztoastujete (lidově řečeno, zapečete do země) nesčetné tucty nepřátel. Nepřátelé však nejsou jediné překážky v trnitě cestě k vítězství; klikovat velkou rychlostí mezi le- dovcovými útvary je samo o sobě značně složité. Pointou hry je likvidace zneprátele- ného počítače SCARABA, jenž ovládl veškeré pozemské systémy a zahájil válku proti lidem. Jedinou šanci, jak zachránit ostatky lidstva, je proniknout defenzivním systé- mem a zničit počítač. Jak jsem psal, nic moc originálního. Překvapení ze hry by asi neby- lo úplně, kdybych vám řekl, kdo bude piloto- vat „hand-made“ stíhačku lidstva.

Ovládání je velmi jednoduché, stíhačku vi- díte zezadu a létat můžete nahoru, dolů, vpravo a vlevo. Na výběr je slušný arzenál zbraní, který zahrnuje kromě prvotního jed- nohlavňového laserového (hohoho!) kanónu také řízené střely, „smart“ pumy, štít, různé nadstavby pro kanón (dvouhlavňový, troj- hlavňový, mnohohlavňový), bezpilotního wingmana etc. Přirozeně, nebyla by to zábava vlastnit takové množství zbraní hned od počátku. Proto musíte nejdříve zlikvidovat soupeře a poté mu odejmout zbra- ně (respektive, po masivní explozi soupeře, seberete blikající mnohoúhelník a je to). Hra obsahuje celkem čtyři mise, z nichž

každá je rozdělena na další čtyři stáze. Prv- ní, vulkánová planeta Callinhor, je tvořena erupcemi sopek, žhavými lávovými poli a semtam nějakým kopcem a údolím. Dru- há, pouštní planeta Kallum Koll, je pokryta



do běla rozpáleným pískem a protkána ka- ňony. Třetí, ledová planeta Quiggin, je tvořena ledovcovými stalagmity a stalaktity. Čtvrtá, závěrečná mise - kosmický křižník Excelsior, se zabývá likvidací SCARABA. Nejprve asteroidový pás, potom vnější

ochrana a nakonec let křižní- kem. Málem bych zapomněl, na konci každé stáze vás čeká Gu- ardian. Že s ním nebude lehké- ho porazení, to snad nemusím psát, každý strážce má jen jed- no či dvě slabá a zranitelná místa. Bohužel, všichni Guardi- anové se pohybují v predestino- vaných sekvencích, takže po troše cviku s nimi zas tak velké potíže nebudou.

Přirozeně, množství výborně zpracovaných animovaných představení vás nemine ani v tomto případě. Je pravdou, že

pokud vás nemilosrdná likvidace „věci“ v zájmu lidstva baví, asi najdete v Novastor- mu zalíbení. Grafika je rychlá a jemná. Zvu- kové efekty a hudba jsou dobré. Neodsuzuji Novastorm, ale ani ho nevyzdvihuji. Více- méně další hra, jejíž komponenty (grafika,



zábava, originalita, idea...) vytváří průměr. Tak se tedy pohodlně posaďte, za 90 vteřin dosáhneme SCARABův obranný perimetr. Akce Novastorm začíná...

MUDDOK

NOVASTORM		69
GRAFIKA:		
HUDBA:		
ZVUKOVÉ EFEKTY:		
HRATELNOST:		
+ velkolepá a rychlá grafika - neoriginální - celkově vzato, nuda		
STŘÍLEČKA		
Retribution		85
Novastorm		69
Creature Shock (1. část)		42
Microcosm		35
Rebel Assault		30
Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16 trlspsd CD-ROM. Požadavky: 486 SX/25, 4 MB RAM, snlgsd CD-ROM. Existuje na: PC CD-ROM. Výrobce, rok: Psygnosis, 1994. Testoval: Muddok		

AMIGA

Cannon Fodder 2

Válka byla předtím jen jednou tak zábavná.

Tak konečně jsou zpátky. Ptáte se, kdo? No přece parta správných lidí z Cambridge, programátorský tým firmy Sensible Software. Tentokrát si pro nás připravili pokračování jejich slavné hry Cannon Fodder a tedy zhruba po roce přichází Cannon Fodder 2. Nebudu vám nalhávat, že jsem se netěšil, protože jsem těšil maximálně. Sensibláci jsou již dlouho mojími favority a hlavně svým fotbálem na mě udělali velice dobrý dojem, který příchodem prvního Cannon Foddera (CF) ještě vzrostl. Mám dojem, že všichni CF znají, ale na některé počítače dorazil trochu později, a proto ho budu stručně charakterizovat. CF je skvělá akční a trochu strategická hra, ve které s partou vojáků ničíte, co vám přijde do cesty. Občas máte i někoho zachránit, v čemž vám může pomoci spousta zbraní a dopravních prostředků (jako třeba

mí soupeři nebudou jen klasičtí vojáci, ale vzhledem k tomu cestování v čase budete střílet po rytířích, arabáších, ufonech (!) apod., zábava se tedy neztrácí, ale naopak graduje. Ti všichni jmenovaní budou mít stylové, dobové kostýmy a bydliště, ovšem s výzbrojí tomu tak nebude. Kdo se těšil na souboje mečí či magií, má smůlu, protože vaše jednotka je do každého počasí (chci říct období) vybavena samopaly, popřípadě granáty a bazukou. A dát meče jen rytířům, to by nebylo fair play, tudíž i primitivní rytíři po vás budou střílet samopaly, házet granáty apod. Již víte, že budete střílet po ufonech, rytířích, arabech a gangsterech, ale nevíte, co budete moct zničit. Na destrukci tedy čekají středověké hrady, arabské mešity, chicagské obchody, ufonská obydlí a spousta dalších. Takže nuda opět

nápady. A nebudu přeceňovat, pokud řeknu, že jejich snaha nevyzněla naprázdno. Už tak jistý si ale nejsem s obtížností. První díl byla taky docela fuška, ale tentokrát to je podle mě ještě o fous těžší. I když zas jak která mise, některá je zas dost lehká, rozhodnutí raději nechám na vás. Každopádně některé mise či podmisy jsou fakt mokačka. Třeba jedna mise u arabů. Na jednom konci je bunkr nepřátel, na druhém konci tank a mezi tím lidičky, které máte chránit. Musíte se snažit zabránit útokům ze strany nepřátel a navíc při jízdě s tankem se musíte těm lidičkám (kteří se vám samozřejmě pleťou do cesty) vyhýbat, fakt chuťovka. Nebo při nějaké ufonské misi se na vašeho jediného vojáka vyřítí asi 10 střílejících ufonů, to je taky chuťovka. Prostě je to hratelný.

No a protože už se blíží závěr, přichází na přetřes technické provedení. Grafika je opět skvělá, ať se jedná o středověkou Anglii, Chicago 30. let či ufonské základny. Žádná krajina není ochuzena o detaily, navíc se po obloze prohánějí ptáci či lidi na kolech (v případě futuristické krajiny). Vlastně je skvělá, protože je skoro stejná jako minule. Hudba prakticky zůstala stejná, přibyla jen skvělá úvodní skladba. Přibýly ale nějaké zvuky jako třeba nabíjení samopalu, plejáda skřeků a heků zůstala, takže zvuky skoro bez chyby. Ale jen skoro, protože nějaká chybička by se našla. Vadí mi, že helikoptera a létající talíř mají stejný zvuk, stejně tak jeep a kolový vůz. Nevím, proč nemá každý vozík svůj zvuk, to by snad nemuselo být takový problém. No a konečně hratelnost, ta je samozřejmě taky perfektní, záleží jen, jak se vyrovnáte s obtížností.

Abychom zůstali při zemi, uvedu několik záporů či nedostatků. Stejně jako minule nejde uložit pozici po každé podmisi, ale až po dokončení celé mise. A stejně jako minule se vaši vojáci občas zaseknou u stromu, keře apod., což zamrzí zvláště ve chvíli, když na ně letí granát a oni se nemůžou hnout. Navíc mě mrzí i ta opakovaná hudba či stejné zvuky. Pak taky nechápu, proč časová období nejsou seřazena chronologicky a proč jich není víc.

Takže teď nevím, zda je či není druhý díl lepší prvního. Už to sice není taková originální bomba, ale přibyla spousta nových nápadů,

CANNON FODDER 2		85%
GRAFIKA:	[Grafický testovací obrazec]	
HUDBA:	[Grafický testovací obrazec]	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	[Grafický testovací obrazec]	
HRATELNOST:	[Grafický testovací obrazec]	
+ skvělá úvodní skladba + cestování v čase + zvuky - stejná hudba - dlouho nahrává - nejde na hard		
AKČNÍ STRATEGIE Syndicate 89 Cannon Fodder 2 85 Cannon Fodder 84 Special Forces 72 Sabre Team 60		
Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM. Požadavky: dop. Amiga 1200, 2 x FDD. Existuje na: Amiga. Výrobce, rok: Sensible Software + Virgin, 1994. Testoval: Lewis		

tank). Stejný základ má samozřejmě i druhý díl, ale tento základ je obalen spoustou nových nápadů.

Na úvod je opět připravena skvělá skladba, tohle prostě Sensibláci umí prvotřídně. Škoda, že to takhle nedokážou i jiné firmy, to by byla paráda, holt kdo umí, ten umí. Pak následuje klasická představovačka jejich týmu, tentokrát ale v dobových hadrech. Pak následuje známá úvodní obrazovka, nic nám již nebrání v započetí hry. Možná vás zarazí hudba či znělka před započetím mise, od minule se totiž nezměnila, sice je dobrá, ale mohli ji změnit, no nic, jedeme dál. Náplně misi se na první pohled taky nezměnily, opět je tu klasický úkol zabít všechny nepřátele, popřípadě zničit všechny jejich budovy, ale jednak později přibude nový úkol a jednak jsem ani nic jiného nečekal. Potom nezbyvá než popadnout myš a prostrlíct si cestu do další mise, resp. podmise. Rozhodně vás ale překvapí prostředí, ve kterém se ocitáte. Zatímco v prvním dílu jste všichni čas trávili v přítomnosti, tentokrát budete časem cestovat z jednoho období do druhého. Ať už by to bylo kvůli dábelskému profesorovi, stroji času, náhodě nebo olomouckým syrečkům, je to jedno, prostě cestujete časem a basta.

Teď jsem vás nasýtil, ale to nejdůležitější přichází až teď. Zábava ze hry se samozřejmě neztratila, střílení do vojáků, ničení budov atd. zůstalo. Hodně věcí se ale změnilo. Vaši



nehrozí. V první dílu měla lvi podíl na zábavě různá vozítka a stejně i zde škála těchto vozítek velká. Od kolových vozů, vrtulníků, přes tanky, jeepy až po létající talíře a jiné dopravní prostředky budoucnosti. I v tomto ohledu je o zábavu postaráno. Oproti minulému dílu přibýlo fauny. Nedivte se proto, až potkáte ovci, psa či nějakého FBI (pro neznalce FBI = Futuristický Byložravec typu I). Některá zvířátka navíc zabecí (především ovce) či vybuchnou. A aby toho nebylo málo, přibýly již zmiňované typy misí. Takže mimo klasických zabijení, chránění, ničení a aktivování čudlů, přibyl únos. Já vím, že to není nic světoborné, ale lepší něco než nic. A aby toho nebylo málo, všichni čudlů dostanete k dispozici vyzbrojený létající talíř (minule to byl vrtulník), což není k zahoezení.

Vidíte, že autoři se snažili zeslabenou originalitu posilnit (posilnit jsem chtěl říct) novými



stejně tak ovšem zůstaly nějaké chyby. Ale Sensibláci jsou oblíbenci a ačkoliv jsem čekal o něco víc, zklamán nejsem. Pokud se v případném třetím díle vyvarují těch několika chyb a přidají nové nápady, určitě se bude nať těšit. Nyní je tu ale Cannon Fodder 2 a vaši timecopové čekají na dobrého velitele. Budete jím vy? Já doufám, že ano.

LEWIS



**Ve středu
1. března 1995**

OTEVÍRÁME



STUDIO VOCHOZKA TRADING

Na ulici Bolzanova 42 v Brně, kde budete moci

zakoupit české i zahraniční hry, počítače PC a Amiga, příslušenství, diskety, myši, joysticky, filtry, monitory, CD-ROMy, časopisy a spoustu dalšího

prohlédnout si nejnovější hry nebo demoverze chystaných českých her, zúčastňovat se různých soutěží, setkat se s tvůrci her a popř. se domluvit na spolupráci při tvorbě nebo distribuci nových her.

POZOR! vzhledem k tomu, že jsme se stali zastoupením firmy **GAMES WORLD** pro Brno,



budete u nás moci zakoupit zahraniční hry také s jedno, nebo dvojnásobnou slevou!

A jak se k nám dostanete? U hlavního nádraží nasedněte na trolejbus č. 131, 133, nebo 141, na třetí zastávce vystupte, dejte se doprava Spáčilovou ulicí a po chvíli dojdete na ulici Bolzanovu.

AMIGA info

Prodejna: Šumavská 19, Praha 2, tel.: 25 37 08, 25 62 01

Objednávky: Amiga Info, Box 729, 111 21 Praha 1

FAX: 02/25 42 27

Ceny jsou včetně DPH - Zasiláme i na dobírku



Počítače PC

386 DX 40 (mono VGA, 1MB RAM)	od 19.990,-
386 DX 40	27.990,-
486 DX2-66, provedení VESA	38.999,-
486 DX40, provedení VESA	36.999,-
486 DX4-100	Super cena!!!
Pentium 60, provedení VESA	57.976,-
Pentium 90, provedení VESA	69.280,-

Uvedené sestavy zahrnují:

- ✓ Rychlý 420 MB pevný disk
- ✓ Grafickou kartu VESA 1 MB
- ✓ 3,5" mechaniku
- ✓ Color SVGA monitor MPRII
- ✓ 4 MB RAM
- ✓ Provedení minitower
- ✓ ČS-US klávesnici
- ✓ myš

volejte pro aktuální ceny

Libovolné sestavy dle přání.

Hardware PC

Motherboardy

Montáž zdarma!

486 DX 40, Vesa LB	10.999,-
486 DX 2-66, Vesa LB	12.999,-
Pentium 60, včetně radiče VLB IDE	29.999,-
Pentium 90, včetně radiče VLB IDE	41.899,-

Zvukové karty

Audio Excel 16, DSP procesor, stereo	3.490,-
Sound Blaster PRO	3.439,-
Sound Blaster 16	5.389,-
Sound Blaster 16 ASP	7.178,-

Monitory

SVGA Color, MPR II	8.628,-
14"	12.990,-
15"	490,-
Filter - sklo, vynikající parametry	

Modemy

14400 Externí, fax	5.950,-
14400 Interní, fax	5.590,-

Harddisky

210 MB	6.502,-
420 MB	8.247,-
540 MB	9.913,-
700 MB	12.688,-
montáž Amiga / PC	tel.

CD ROM

SONY 33A	5.490,-
MITSUMI triple speed	6.690,-

Paměti SIMM

1 MB	1.350,-
4 MB	4.950,-
Siml PS/2, 72 pin.	tel.

Výukové programy

Pro Amigu i PC (5 - 8 tř.)	
Zeměpis, Přírodopis, Dějepis	á 199,-
komplet	499,-

Počítačové sítě

Novell, Lantastic
Kompletní služby včetně projektu.

Počítače AMIGA

A1200, A4000	tel.
CD 32	SUPER CENA

Hardware AMIGA

Paměťové rozšíření	
A501, 512 KB RAM pro A500	1.390,-
A501 Plus, 512 KB RAM pro A500+	2.490,-
A601, 1 MB RAM pro A600	2.890,-
RAM externí, 2-8 MB A500(+), 2 MB	4.490,-
2 MB + hodiny pro A500	3.999,-
2 MB + hodiny A1200	6.789,-
4 MB + hodiny A1200	8.868,-
Blizzard 1220, 4MB	9.900,-
Blizzard 1220, 4MB, MC 68882/33	12.490,-
Blizzard 1230-II, OMB, 40 MHz	14.490,-
Externí disketová jednotka	tel.
Radič IDE pro A500 externí	3.990,-
Radič IDE pro A500 interní	3.490,-
Radič CD-ROM pro A1200	2.900,-
Redukce Amiga-VGA monitor	390,-
Koprocesory	tel.
Videodigitizery	od 5.490,-
Scanner 800 DPI !!!	5.990,-
Alfa Scanner color, 256 lis. barev	12.990,-
Myš Amiga 400 DPI (perfektní)	590,-
Monitor PHILIPS	9.850,-
Libovolné jiné příslušenství	tel.

Literatura AMIGA

Uživatelská příručka II (420 str.)	250,-
Amiga Profi + disketa	299,-
Assembler 68000 + disketa	169,-
Amiga a pevné disky	79,-
Amos Basic + disketa	219,-
GFA Basic + disketa	250,-
Protracker	78,-
Amiga Hardware	99,-

Software AMIGA

Účetnictví pro Amigu (nejlepší na trhu)	1.990,-
Účetnictví pro Amigu (v. pro 1 MB RAM)	990,-
ČS vektorové fonty pro Pagestream 2.X, DPIV	apod., více jak 130 druhů
ČS fonty pro Broadcast Litter, Scala	2.500,-
ČS prostředí a tisk (KS 2.X a vyšší)	190,-
Sada disket s příklady pro Amos (3ks)	199,-
Protracker 2.3 komplet	99,-
Nástroje + songy (11 disket!!!)	490,-

Hry shareware

- Velký výběr her pro PC a Amigu

Servis PC

- Operativní servis u zákazníka

Antivirová první pomoc

- Operativní servis u zákazníka
- Záchrana dat
- Pravidelné antivirové kontroly

Modernizace PC

- Výrazné zvýšení výkonu
- Možnost vykoupení starších komponentů

Záruka 1 rok (Amiga 6 měsíců)
Dodáváme i libovolnou jinou výpočetní techniku a příslušenství.

vyžádejte si kompletní ceník

CD-ROM disky - hry, hudba, grafika, utility, erotika... - velký výběr za perfektní ceny

ATLANTIDA NOVÁ ADRESA

Slezská 48
120 00 PRAHA 2
tel.: 02 / 25 10 93

Firma Atlantida je od 25.1.1995 definitivně přestěhována do nové prodejny. Prostory v Husitské 11 jsou uzavřeny.

AMIGA CD32

CD přehrávač + herní konzole



CD-ROM, RAM 2MB, AGA chips, 16,8 mil. barev, ovladač, CD disk - hry Oscar a Diggers. Formáty CDTV, CD32, audio CD, audio CD + MIDI, audio CD + G, video CD, Photo Kodak CD.

6.588,-

Kompletní test CD32 a popis CD formátů a příslušenství je uveřejněn v časopise Atlantida News 1, test Paravision SX1 v Atlantida News 3.

PHILIPS CM 8833-II

Barevný stereo RGB monitor, úhlopříčka 14", vstup Amiga a composite video, max. rozlišení 600x300 PAL/NTSC, vertikální frequency 47-62 Hz, horizontální 15 kHz.



9.760,-

C64 Terminátor	3.567,-	VidiAmiga 12 RT	8.296,-
A1200	ceny na dotaz	VidiAmiga 24 RT	15.860,-
TRA 1220-0	4.636,-	VidiAmiga 12 Sound & Vision	5.490,-
Blizzard 1220-4	9.882,-	MegaMixMaster	2.318,-
Blizzard 1230-0 / 40 MHz	9.882,-	Monitor C1942, MicroVitec	14.396,-
Blizzard 1230-0 / 50 MHz	12.932,-	Paravision SX1	9.516,-
SIMM 4 MB pro turbokarty	5.978,-	Sound Mate 4	650,-
VidiAmiga 12	4.636,-	Canon BJ 10xs + kabel	8.540,-

SEGA



MEGA DRIVE II

dva ovladače + 1 hra



16 bit, MC 68000, grafika s vysokým rozlišením, deseti kanálový stereozvuk, SCART konektor, možnost připojení CD-ROM

4.990,-

Ceník kompletního sortimentu SEGA na vyžádání.

QuickShot®

Velký výběr joysticků a ovladačů pro Amigu, Atari, IBM PC a SEGA.



POČÍTAČE PC 386, 486, Pentium

Konfigurace na přání, ceník sestav na vyžádání.

Veškeré zboží lze zakoupit na uvedené adrese, či po telefonické objednávce Vám zašleme zboží na dobírku. Informujte se na nejnovější ceny, nebo si vyžádejte úplný ceník Commodore, SEGA, nebo PC s aktuálními cenami.

Pro prodejce výrazné slevy. Žádejte dealerský ceník.

NO, NEJSEM SIČE TAK NADŠEN, ALE URČITĚ JE VÝHODNĚ
KOUPI SI HRU SE SLEVOU U FIRMY GAMES WORLD

KUPÓN NA SLEVU

GAMES WORLD, S.R.O.
Vodičkova 41 - PRAHA 1
110 00 PRAHA 1
TEL: 02/61 05 25 94

CENA HRY NAŠ 1000 Kč SLEVA 100 Kč
CENA HRY OD 500 DO 1000 Kč SLEVA 50 Kč
CENA HRY OD 500 Kč SLEVA 25 Kč



TENTO KUPÓN VYSTŘIHŇTE A ODEVZDEJTE
V PRODEJNĚ PŘI NÁKUPU NEBO ZAŠLETE FIR-
MĚ GAMES WORLD SOUČASNĚ S OBJEDNÁV-
KOU NA ZAŠLÁNÍ ZBOŽÍ NA DOBÍRKU. SLEVY
SE NESČÍTají - NA 1 HRU 1 KUPÓN!

PRO PŘEDPLATITELE JE SLEVA DVOJNÁSOBNÁ,
ČTĚTE NA STRANĚ 4

SUPER NABÍDKA PC 486 DX4/100

Sestava obsahuje:

4 MB RAM,
HD 200 MB,
MINITOWER,
MB 486 DX, 256 KB cache,
CPU AMD 486 DX4/100 MHz, IDE ISA,
SVGA 512 KB, barevný monitor 14" MPR II,
klávesnice CZ/US

bez DPH

30.320,-

s DPH 36.990,-

Doplňky:

bez DPH s DPH

upg. z ISA na IDE VLB		
+ SVGA 1 MB VLB	1.640,-	2.000,-
upg. HDD 420 MB	1.295,-	1.580,-
upg. HDD 540 MB	2.385,-	2.910,-
CD-ROM Mitsumi quatro speed	6.549,-	7.990,-
AUDIO EXCEL 16 bit zvuková karta	2.450,-	2.990,-

Prosíme, informujte se o aktuálních cenách.
Na přání Vám sestavíme libovolnou konfiguraci.

PC SHOP

Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel., fax: 02/24228640

JRC

Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258

KUPÓN NA SLEVU STO KORUN ČESKÝCH

Firma JRC Vám při jednorázovém náku-
pu zboží za více než 1000 Kč poskytne
na tento kupón slevu 100 Kč. Kupón
nelze kumulovat. Platí do odvolání.

PC SHOP

Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel./fax: 02/24228640

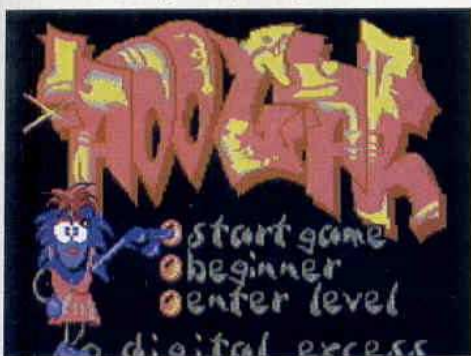




■ C64, AMIGA

Addgar

Bať Addgar, toť logická hra pro C64 od DIGITAL EXCESS. Jako kdyby jich bylo málo. V intru si můžete vybrat buďto z instrukcí, příběhu nebo dokonce odstartovat hru. Tedy, když si přečtete příběh (vzhledem ke copyrightu ho nemůžu zde uvést), a pokud se pokusíte přečíst instrukce, které jsou pro změnu vypsány nečitelným fontem, a konečně spustíte samotnou hru, budete si moci nastavit obtížnost (beginner, advanced), či popřípadě vložit kód pro přístup k vašemu poslednímu levelu, nebo si zahrát od začátku. Pohybujete se kameny po jakési otevřené knize (pozadí) tím způsobem, že joys-



tickem najedete na kámen a držením fire jej přemístíte na místo určené. V každém levelu se objeví vždy několik kamenů s odlišnými čísly či znaky, někdy dokonce i dva na sobě. Vaším úkolem je kameny vyrušit pomocí znaků či čísel. Musíte vždy dát na sebe dva stejné kameny. V případě, že některé kameny jsou v lichém počtu, musíte zvažovat, které dva kameny dají na sobě jaký nový součet, který může být maximálně 9. Hru můžete hrát ve dvou módech - začátečník a pokročilý, jediný rozdíl je akorát ve znacích, místo čísel se zobrazují znaky: svislá čára = 1, vodorovná = 2, plus = 3, rovno = 4, není rovno = 5, kolo = 6, kolo se svislou čarou = 7, s vodorovnou = 8, křížem = 9. Ty se skládají jako číslice. Nevýhodou je pouhý jeden život, což je velmi málo při typu hry, obzvlášť, když se vám ještě počítá čas a máte omezený počet tahů (velmi často rozhoduje jeden tah). Při pohledu na obrazovku zjistíte, že u spodního okraje je několik ukazatelů: první znázorňuje level, druhý počet možných tahů, třetí čas, čtvrtý vaše score a pátý zvolený mód hry. Co se týče provedení, musím pochválit velmi pěkně udělanou hudbu, ale i grafické provedení ujde, obzvlášť úvodní intro a menu ke hře se zvláště provedeným výběrem nabídkových položek. Myslím, že i hráč, který nemá rád logické hry, by si tuhle mohl s chutí zahrát pro dobré zpracování.

FLASH ■



ADDGAR

73%

GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

+

-

dobrá hudba, kódy

jen jeden život, obtížné

H

R

I

Č

K

A

Quadrant

Orb

Nova II

ADDGAR

Black and White

90

83

76

73

60

Testováno na: C64. Existuje na: C64. Amiga. Výrobce, rok:

Digital Excess, 1994. Zapůjčil: Citadel fan club. Testoval: Flash.

■ PC



Mavlin - vesmírný únik!

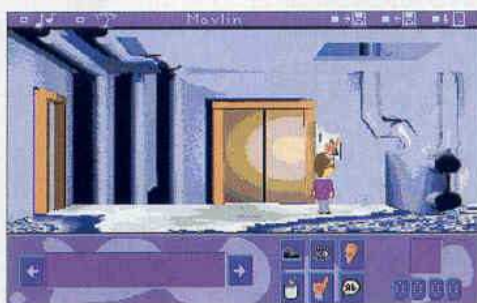
Na trh dorazila další hra české provenience. Bohužel ne příliš kvalitní adventure. Ne všechny začátky jsou lehké.

Nečekal jsem nic moc, ale to, co jsem spatřil, mi lehce vyrazilo dech. Na obrazovce to zavířilo barevnými čtverci a z „pisíspíkrů“ se ozval zvuk ne nepo-



dobný smažení vajec na pánvi (no co, trochu přeháním, ale vážně nic moc). Pak jsem byl informován, že hrdinu příběhu si spletli Moguni, inteligentní mimozemské bytosti, s nějakým Gagifem Kolkolem a unesli ho místo něj (s tou inteligencí to nebude zas tak horký) na svou rodnou planetu. Bohužel Moguni, rozpoznávši svůj omyl, odmítnou našeho hrdinu dopravit zpět. Tak to by byla nepříliš originální zápleтка a teď k samotné hře. Hra je ovládána standardně myši, tj. pravým tlačítkem si vybíráte činnost a levým ji vykonáváte. Jak

jsem již předeslal na začátku, grafika opravdu za moc nestojí. Hlavní hrdina, Malvin, je animován velmi nekvalitně - pravda, uznávám, že animovat postavku není jednoduché, ale tak zlé to zase být nemuselo. Pozadí tvoří obvykle několik málo barev a je nezajímavé. Největším kladem hry je, že lze vypnout zvuk a tím předejít opravdovým potížím s bolestí hlavy. Dalším, tentokrát skutečným kladem je, že po nezdařeném tahu (když Malvin zemře) je možné hru vrátit zpět. Když pomínu některé skutečnosti (jako například, že do prvního patra mogunské stavby se dostanu až po „obutí“ pružin a následném skoku), jednotlivé úkoly jsou celkem zábavné a rozumné. Celkově hra stojí hluboko pod



MAVLIN - VESMÍRNÝ ÚNIK!

18%

GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

+

-

hra je v češtině

hrozná grafika a animace

zvuk jen na PC Speaker

A

D

V

T

I

U

C

S

Q

M

J

I

O

P

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

82

75

70

25

18

Testováno na: 386 DX 40, 4 MB RAM. Požadavky: 286,

1 MB RAM, 1,2 MB HD. Existuje na: PC. Výrobce, rok:

1994. Zapůjčil: JRC. Testoval: Muddok

průměrem. Takové Tajemství Oslího ostrova je mnohem lépe udělané a zábavnější. P.S. Nemohu se vyhnout tak špatnému hodnocení, neboť mohu hru porovnat s jinými českými produkty.

MUDDOK ■



PC CD-ROM, MAC

JOURNEYMAN PROJECT

Předně si uvědomte, že interface této hry je SKUTEČNĚ trochu divný a není to tak úplně vaše chyba, pokud vám přímo nesedne. Pokud se vám hra občas sekne, opět to nemusíte připisovat vašemu fluidu, sem tam se to stalo každému, koho znám. Pokud máte v počítači něco horšího než Pentium a nejste takoví blázni jako já, tak Journeymana radši ani nehrajte. Musím vás taky upozornit, že patrně hodně úkonů má více druhů řešení. Většinou jsou dvojího druhu - nenásilná a ta, která násilí z vaší strany vyžadují. Výsledek je ale stejně vždycky stejný - ten špatný natáhne bačkory, takže vlastně o nic nejde. Podobně jako třeba v King Questech si ale i zde můžete zvolit způsob řešení problémů, který vám vyhovuje. Musím se také přiznat, že ne na všechny problémy jsem přišel sám. Takže díky všem těm, kteří mi poradili. Tak a teď k věci.

Píše se rok 2318 a vy jste stále zaměstnancem speciální jednotky. Vaše označení je Agent č. 5. Nejste ale žádný Avatar, nýbrž pěkný lenoch a ulejšák. V práci taky dostanete pěkně vynadáno, ale to už předbíhám. Takže se nejprve probudíte, ze stolku vezmete litačku (transport card) a vydejte se do zaměstnání. Tam si stisknutím čudlíku přivolejte výtah a nastupte do něj. Stiskněte knoflík s podezřelým nápisem „1“ a vyjedete do prvního patra. Pročtete si informační panel, který je u transportéru. Pak jdete k transportéru a otevřete ho. Transportér je ale nedůvěřivý a tak jakmile do něj vlezete, chce po vás litačku. Vy mu ji klidně strčte do škvírky, jinak také zvané „card slot“. Transportér je spokojen a nechá vás zvolit si cílovou stanici. Navolte Temporal Protectorate Annex (TPA). Až tam dorazíte, vydejte se jakoby se nechumelilo ke dveřím a šáhněte si na desku vedle nich. Budete opět „proskanováni“ a transformováni a zrentgenováni (jako ještě mnohokrát v této hře). Jděte doleva, přímo do velitelského střediska. Otevřete dveře a vejďte. Přistupte k počítači a podívejte se na display. Až se počítač vykecá, zadejte mu požadovaný kód. Doporučuji uložit si pozici, protože tady se budete moci podívat na pár krátkých filmů (CD se docela vytáhne). Až skončíte, ozve se poplach a vy budete muset naběhnout do „ready place“. Stačí vyběhnout ze střediska, dát se doleva, otevřít dveře a za nimi pak zase doprava. Otevřete dveře a jste tam. Uvnitř nejprve otevřete skleněný poklop a vezměte si klíč, který byl pod ním. Pod sklem najdete také bio čipy. Hezky je seberte a přejděte ke generátoru. Vejděte dovnitř a o víc se nestarejte. Vylezte ven a jděte k výtahům. Stiskněte čudlík a vejďte do dveří. Dveře se za vámi zavřou a až se opět otevřou, nezbude vám nic jiného, než vyběhnout ven a vydat se k Pegasu (malá loďka). Nastupte a nechte se usadit k řídicímu pultu. Podívejte se na levou obrazovku a navolte 200000000 BC (což znamená 200 000 000 before Christ, v češtině tedy 200 000 000 let před Kristem, tedy něco jako 200 000 000 p.n.l., ale to je stejné jedno). Aktivujte datum tlačítkem ACTIVATE.

Po přesunu časem se dostanete se do hez-

kého údolí, na jehož konci je sopka. Vyjděte ven a vydejte se dolů kanónem. Až uvidíte kámen s nápadnými písmeny „TP“, nakopněte ho. Šutrák se otevře a uvnitř najdete panel. Strčte do něj klíčem ze základny a otevřete si tak cestu k černé skřínce. Seberte disk se všemi nahranými údaji. Zavřete šutrák a aktivujte bio čip.

Vraťte se časem do základny TPA a hezky svižně naběhněte do řídicího centra. Nyní otevřete CD přehrávač (je v pravo, kdybyste ho nemohli najít). Vraťte tam disketu z pravěku a zavřete ho. Vrhnete se na pravý monitor a opět zadejte požadovaný kód. Následuje přívál zajímavých informací, které si hezky pročtete, pokud umíte anglicky a nebo se na ně jenom hezky podívejte, pokud holt anglicky neumíte a nebo hru stopnete, naučte se anglicky a pak se k ní zase vraťte.

Vaše další kroky povedou do Pegasu. Nyní se bude cestovat a záleží vážně jenom na vás, kam se vydáte dříve. Hra se dokonce trochu mění podle toho, v jakém pořadí lokace navštěvujete, ale až tak famózní to zase není.

Mars:

Otevřete dveře do dolů a projděte jimi. Tady najdete transportér. Použijte páku a vezměte si klíč a štipačky. Vyjděte ven a najděte robotku (je vlevo). A teď pozor! Uhněte doprava a počkejte až vás druhý robot mine. Pak najděte kyslíkovou masku, naplňte ji kyslíkem a vezměte si ji. Vraťte se ke generátoru štítu (shield generátor), podívejte se na monitor a zvolte „návrát k předchozímu“ (return to previous). Otevřete vstupní panel klíčkem a spusťte diagnózu.

Nyní se budete muset probojovat kódovacím systémem, který se až nápadně podobá našemu známému logiku (jo, myslím tu stolní hru, které se říká logik, logic, mastermind, či kdovíjak ještě). Máte před sebou celkem tři úrovně. Pokud některou z nich nezvládnete, neskončíte, ale dostanete se zpět na začátek sub-hry. Bohužel je to celé časově omezené na několik minut, proto si hru raději uložte ještě než se do ní pustíte.

Až se vám ji podaří vyhrát, navolte „retract“ a vraťte se

Warning:
Oxygen supply
is critically low.
O₂ level: 12%
Estimated
time: 00:02:31

© 1997 PRESTO STUDIOS INC. ALL RIGHTS RESERVED 000000

k transportéru. Najděte kyslíkovou masku. Naplňte ji a vezměte ji. Nyní se vydejte do bludiště, ale pozor: V bludišti se můžete po-



hybovat jen s kyslíkovou maskou. Její zásoba kyslíku je ale omezena na pět minut a tak si





musíte pospíšet. Protože jsem už nenašel kompletní pláněk bludiště, budete si to muset projít sami, ale aspoň si užijete. Pochopi-



telně doporučuji hru před nasazením masky uložit a nespolehejte se na automaping.



Když zatuhnete a hru pak znovu naloďujete, váš čip si pochopitelně nebude mapu pamatovat, takže pěkně čtverečkovaný papír a tužku s gumou, jako za časů ZX Spectra. Dám vám jenom malý klíč, snad si to pamatuju dobře. Od startu běžte vlevo, nahoru, doprava, nahoru, doleva, nahoru, doprava, dolů, doprava, dolů a jste u východu.

V pracovnách pak jen vejděte do dekompresní komory a nechte se vyplivnout. Areas uteče lodí číslo dvě, takže se vydejte za ním do lodě číslo jedna. Otevřete dveře a vejděte. Pak už jen proletíte několika koridory a jste ve volném vesmíru. Nastává rádoby vesmírná simulace podobná třeba Elite, nebo Wing Commanderovi. Tady oceníte energetickou bombu, kterou jste si před časem vyrobili. Zastrčte ji do lodí číslo dvě a nešetřte ji, ale pozor! Nechte její energii klesnout příliš pod 10%! Když se vám začne zdát, že už má dost, zapněte tractor beam a nalodte se. Pak navolte „transport close“ a dostanete se do lodí číslo dvě. Otevřete dve-

ře a za nimi najdete zatuhlého Arease. Podobně jako s prvním robotem i tomuhle odmontujte ksichtík a seberte jeho bio čipy. Areas pak totálně zkolabuje, ale toho si už nemusíte všimat. Následně se teleportujete zpět na základnu TPA.

Austrálie:

V Sinclairově laboratoři dostanete šipku do těla a máte po srandě. Abyste se dostali ven z vašeho vězení, budete si muset zahrát na doktora. Máte štěstí, že vás chytře zavřeli právě v laboratoři, takže máte všechno, co budete potřebovat, při ruce. Nejprve si vyrvete injekci z těla a pak ji prozkoumejte na molekulárním analyzáru. Nejprve se podívejte na displej analyzáru a pak mu strčte šipku do chlopně na levé straně. Až se vynadíváte, aktivujte molekulární syntezátor. Nyní budeme muset budovat tři molekuly. Na princip jsem nepřišel a ani v manuálu nic extra jako třeba Mendělejevova nápověda nebylo, takže vám doporučím to samé - zkoušet, zkoušet a zase zkoušet. Až se vám konečně podaří dát molekulu dohromady, trochu s ní zakývejte a za chvíli vám molekulární syntezátor vyplivne antijed. Vezměte si ho a je po starostech. Sice to není důležité, ale když se trochu porozhlédnete po svém bývalém vězení, narážíte na další filmeček. Chudák myšák, že jo?

Nyní vyjděte ven z laborato-

ře a račte chvíli běhat do kolečka až najdete modré dveře. Dávejte si taky pozor, ať vaše vzdálenost od nejbližšího živého organismu nejde pod deset metrů! Až najdete modré dveře, otevřete je a vejděte. Za chvíli na vás bude jeden nepříjemný robot mířit pistolí. Musíte se bránit a tak vytrhněte kabel vysokého napětí a dotkněte se jím konstrukce, na níž robot stojí. Konstrukce byla kovová a tak je následná reakce nasnadě. Docela efektní, že jo? Nyní se podívejte na chlapíkův ksichtík a prozkoumejte ho. Pod ním najdete pár bio čipů. Vezměte je. Získáte tak „retinal scan bio chip“ a „optical memory bio chip“, které se budou v budoucnu hodit. Následuje příjemná destrukce postavy, která vám tam ponechá jenom pistolí. Vezměte si ji, bude to dobrá pomůcka ve finální sekvenci. Nyní se vraťte do základny TPA.

Norad 6:

Tady se ocitáte osamoceni v kyslíkové komoře. Vaším úkolem je zastavit Poseidona, který si hraje s čudlíky v odpalovací sekci. Běžte směrem do doků a najdete dveře. Než je otevřete, budete si muset nejprve pohrát s kontrolním panelem a vyrovnat tlak po obou stranách (něco jako v Perihellionu na Amize). Až se odemknou, vejděte do doků a projděte jimi. Jděte koridorem až ke dveřím do kontrolní místnosti sekce Alfa. Abyste otevřeli dveře, budete muset použít bio čip, který se jmenuje „retinal scan bio chip“. Pokud jedete podle návodu, tak jste už v Austrálii byli a tudíž ho máte u sebe. Použijte ho a dveře do střediska se otevřou. Uvnitř si kecněte k řidičimu pultu. Na levé obrazovce uvidíte Poseidona, který se pokouší nastavit střely na několik měst. Vy ale nevíte, která to jsou a tak si budete muset pohrát s trackballem a deaktivovat všechna cílová města. Pozor! Vaš časový limit se postupně snižuje a tak si hru raději uložte, než se do toho pustíte. Pokud uspějete, Poseidon se naštve a půjde vás zmlátit. Nyní poodstupte k oknu a podívejte se do doků. BAF! Poseidon tam už je, rychlík jeden a hned začne do okna mlátit. Nyní se otočte k obrazovce a navolte automatiku (automatic), kterou pak aktivujete (activate). Až se Poseidon probourá dovnitř, zachytí ho mechanické tlapy a hošík to pochopitelně nepřežije. Nyní mu už jen otevřete ksichtík a seberete další bio čipy do sbírky.

Údajně existuje ještě jedna metoda, ale tu jsem nevyzkoušel. Zní ale docela sympaticky a tak si ji možná budete chtít prubnout sami. Jděte k přetlakovým dveřím a na druhé straně uvidíte Poseidona. Zapněte přetlak a ten Poseidona roztrhá. Pak tlak zase vyrovnejte na obou stranách dveří a otevřete je. Následný postup je stejný. Otevřete jeho ksichtík a seberte mu bio čipy, už je nebude potřebovat.

Opět se vraťte do základny TPA. Nechte základnu základnou a vraťte se pomocí transportéru domů (snad to už nemusím popisovat krok za krokem). Vyjděte nahoru výtahem a jděte k zavřeným dveřím. Do škvíry pro karty zastrčte výbušnou kartu. BUM!!! Na druhé straně už stojí zlý terorista Sinclair (rve mi to srdce když k tomu jménu připojuji tenhle přívlastek, ale co se dá dělat). Ze Sinclairovy zbraně si nic nedělejte, klidně vytáhněte tu svou a pomaloučku, pozvolna ho zastřelte, nebude reagovat rychleji, takže žádný strach. Tím jste zachránili Círolanské ambasadory a blízké setkání čtvrtého druhu může nastoupit. C'est la vie. C'est ne pas?

■ PC

Retribution

1. část

1. THE OBERON OASIS

1. MISE

V oblasti se vyskytují Krellanské stíhačky a raketová síla. Stíhačky jsou lehké a váš stroj je vybaven dostatkem řízených střel na jejich snadnou likvidaci. Vyplatí se alternativně využít laser k získání bojových zkušeností v „dogfightu“ pro pozdější mise. Pozemní cíle mohou být zničeny pouze pomocí raket. Pro snazší zaměření se držte blízko při zemi s minimální rychlostí. Pokuste se

točte na ně zepředu. Platí heslo dvakrát měř, jednou střel - tj. buďte opatrní, abyste nezasáhli svého vědce. Pozice vědců se na radaru vždy objeví, když jste v dosahu.

4. MISE

Okamžitě po startu odpalte zařízení Vulcan. Poté létajte okolo a snažte se zničit co největší množství odpalovacích zařízení biologických zbraní, která potkáte. Pravděpodobně budete muset přes některé plochy letět vícekrát. K sestřelení stíhaček použijte předchozí metody.



zničit každé jednotlivé sílo při prvním náletu. Nestřílejte více raket než je nutné, ale především nestřílejte na žádné jiné cíle v oáze. Konečně, speciální péči věnujte síle nejvíce na jih. Je totiž jediná, které střílí naváděné rakety. Přiblížte se k němu v paralelním kursu, vypusťte „chaff“, po chvíli ostře zahněte a napadněte sílu několika raketami.

2. MISE

Váš úkol zde je likvidace vývojového střediska biologických zbraní. Jediným problémem se jeví ve vlnách nalétávající stíhači středního typu. Likvidace není obtížná, ale dejte si pozor, nesou rakety (po spatření Radar Warning se bráňte pomocí „chaff“). Neefektivnější způsob jejich ničení je kooperace laseru a raket. Přiblížte se k nepřátelské stíhačce, zatímco se váš zaměřovací systém zaměří. Pak odpalte z malé vzdálenosti raketu a zničte stíhačku palbou laserů dříve než si stačí obnovit štít.

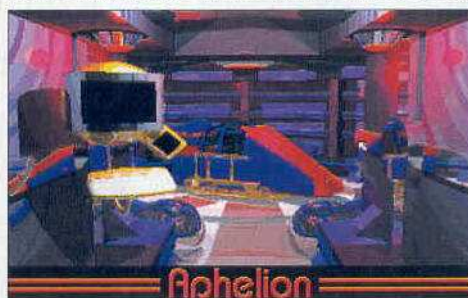
3. MISE

V této misi půjde o záchranu čtyř vědců z rukou Krellanů. První z nich se nachází přímo za místem vašeho startu. Další dva jsou přímo v oáze. Čtvrtý je na dosti plochem místě na východě mapy. Vyhýbejte se letu nad horami. Nepřátelské tanky je nepraktičtější ničit raketami. Neustále se pohybujte, abyste se vyhnuli jejich raketám. Neú-

2. THE HYDRO POWER-STATION

1. MISE

Snažte se vyhýbat přiblížení k samotné elektrárně, ježto je chráněna čtverem věží s raketami a lasery. Likvidace samotných vznášedlových vlaků je relativně jednoduchá. Jediným nepříjemným místem je přístav. Je bráněn šesti malými raketovými silami. „Chaff“ vám nepomohou! Máte k dispozici pouze čtyři rakety. Precizní střelba je zde nezbytná; terče jsou malé. Ignorujte směle zásahy laserem; po zásahu několika raket bych vám doporučoval opustit místo bojiště velmi rychle (použít afterburners). Rovněž přímý útok zepředu z vás udělá snadno zasažitelný terč. Na místo bojiště se vraťte po obnově štítů. Neplývejte střelivem na budovu elektrárny - konvenčními zbraněmi je



nepoškoditelná. Konečně, pokud zničíte jedoucím vlaku motor, do elektrárny již nepochybně nedojede a vagóny se stanou snadnějším terčem.

2. MISE

Využijte svých raket k destrukci zbývajících sil v okolí přístavu. Pokuste se zničit co nejvíce vozidel hned na začátku mise, dříve než se dostanou k elektrárně. Zbývajících zlikvidujte palbou raket, stále z dosahu elektrárny. Těch několik nepřátelských stíhaček se jistě stane terčem vašeho umu.

3. MISE

Lette přímo k přístavu a používající raket destruuje všechny instalace včetně sil, které jste mohli minout v misi minulé. Pak se vydejte na jih směrem k malé zátce, kde uvidíte svůj hlavní cíl. Není nezbytné sestřelit nějakého stíhače.

4. MISE

Tato mise je velmi obtížná. Jakmile začnete, zamířte k elektrárně. Pak raketami zničte jednu z obranných věží (pouze jednu). Je důležité koncentrovat palbu pouze na jednu z věží. Neopomeňte uvolňovat „chaff“, zatímco útočíte. Po likvidaci věže (patrně si vyžádá několik náletů) leťte k jihu do oné malé zátoky, kde si vyzvednete torpédový zásobník. Leťte nízko k nechráněné straně elektrárny a poté vystřelte torpédo. Ujistěte se, že neminete. Vtip je totiž v tom, že torpédo máte jen jedno a jestli minete, budete opakovat celou misi. Po úspěšném zásahu elektrárna začne hořet a posléze se potopí.

3. THE PROCYON INITIATIVE

1. MISE

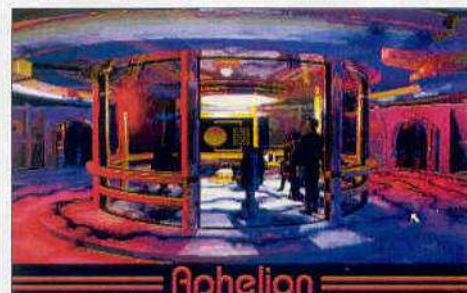
V této misi se poprvé setkáte s minami. Jsou koncentrovány kolem velkého radaru. Zlikvidujte je laserem z co největší vzdálenosti. Pokud se příliš přiblížíte, zaměří se na vás. Pro tuto variantu navrhuji rychlý ústup. Radar posléze zničte palbou laseru (rakety budete potřebovat na zelená raketová síla).

2. MISE

Použijte raket k destrukci elektrárny a raket/laseru na protivzdušnými střelami vybavená vozidla. Buďte opatrní na stíhací krytí. Krellanské stíhačky jsou sice lehké nebo střední, ale je jich mnoho.

3. MISE

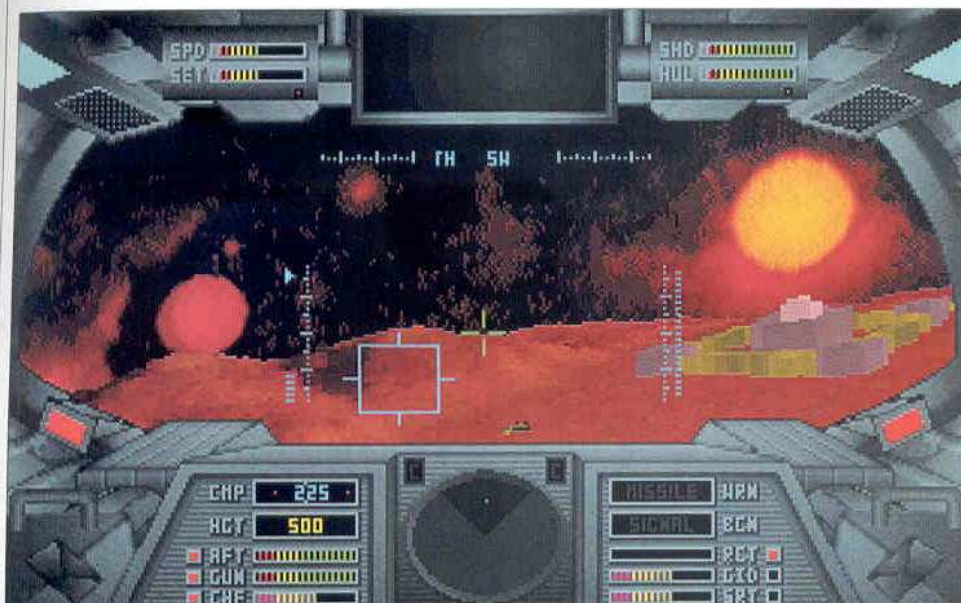
Všechny čtyři pěchotní transportéry se musí dostat do Control Center, jestliže chcete



misi úspěšně dokončit. Využívejte „chaff“ k odvrácení raketových útoků na vaše svěřence. Nepřátelské tanky likvidujte kooperací laserů a raket. Snažte se ničit dříve ty blíže k vašim transportérům.

4. MISE

Střely typu Earthworm se pohybují pod ze-



mi a jejich startovací pozice je přímo pod 12 nepřátelskými tanky. Destrukce tanků nezastaví Earthwormy. Tři střely jsou vypáleny ze všech světových stran. První raketa útočí ze severu, druhá z východu. Poznáte je podle tmavé stopy, jež za sebou nechávají. Přiblížte se k nim a zničte je dříve než dosáhnou Control Center kooperaci raket a laserů. K úspěšnému dokončení mise je nutné zničit alespoň dvě z každé trojky střel. Perimetr základny totiž skýtá jakousi ochranu.

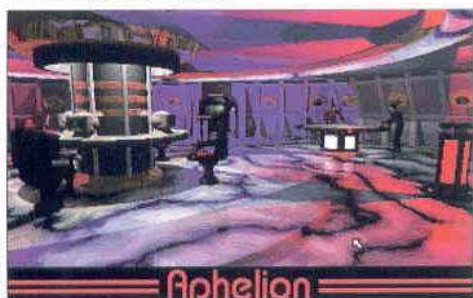
4. FRAGMOS III

1. MISE

Nouzové volání je Krellanská past. Signál přichází z objektu na povrchu planety. Jestliže k němu přiletíte a seberete ho, okamžitě exploduje a jste bez štítů. Tak ho raději nesbírejte. V každém případě, patrně se potkáte s Krellanským Battle-Podem. Toto létající monstrum je smrtící. Jediná šance na úspěch je držet se z dosahu jeho raket, zatímco se na něj zaměříte. Poté lefte přímo k němu vypouštějící „chaff“. Cestou střilejte rakety a doufajte, že ho zničíte dříve než on vás. Nezapomeňte předtím sestřelit lehké stíhače a zkontrolovat, že máte nabitě štíty.

2. MISE

Toto je noční mise. Nepotřebujete zničit žádný cíl na letišti k dokončení mise, ale musíte jich zničit většínu. Před útokem na samotné letiště bych doporučoval provést destrukci raketových sil v okolí.



3. MISE

Cílem vaší mise je likvidace raketoplánů. Pozor na Krellanské stíhače. Budou nalétat v enormním množství.

4. MISE

K likvidaci zásobovacích tanků budete mu-

EXCALIBUR 40

Spíše lefte přímo k továrně na zbraně a co nejrychleji ji vymažte z povrchu.

2. MISE

Vaším úkolem je vyčistit krajinu od všech nepřátelských tanků a raketometů. Druzí jsou situováni kolem, nyní již zničené, továrny na zbraně. Jejich rakety jsou silné a pokud se dostanete do jejich dosahu, budiž vám země lehká. Nejlepší taktikou zdá se být získání rychlosti, průlet kolem nich do ruin továrny. Nyní na vás raketometry nemohou střelit, ježto jsou k vám zády. V klidu si je vychutnejte laserem a posléze se vydejte na nepřátelské tanky.

3. MISE

Tato mise je čistým „dogfightem“. Setkáte se zde s několika stíhacími bombardéry. Je velmi obtížné je sestřelit jen laserem. Budete potřebovat i rakety. Bohužel si nemůžete dovolit střelit jen rakety, protože jich jednoduše nemáte dost. Svě úsilí musíte koordinovat s lasery. Jste vyzbrojen také nějakými



set nejdříve deaktivovat jejich silová pole. Generátor štítu je nedaleko od zásobovacích tanků. Jediným způsobem jak zničit tanky je zaplavit kaňon. K zaplavení kaňonu je však nutné zničit přehradu. A přehrada je chráněna silovým polem. Generátor je opět nedaleko a vypadá stejně jako u tanků, ale není chráněn silovým polem. První zničte generátor a pak zlikvidujte přehradu. Střilejte rakety do střední části. Voda pak zaplaví celý kaňon deaktivující štíty zásobních tanků jednoho po druhém, které teď již nebude problém zničit. Nejobtížnější na misi je přežít střelbu Krellanských stíhačů, zatímco střelíte na tanky.

5. NEMESIS

1. MISE

Vyhněte se letu blízko Krellanské základny nebo budete jednoduše sestřelen. Ani se k ní přibližovat nemusíte, vaše výzbroj stejně není dostatečná k proražení pancíře.



protizemními raketami. Ježto v okolí se žádné pozemní terče nevyskytují, pokuste se je využít při likvidaci stíhacích bombardérů. Přiblížte se co nejvíce k letadlu a vystřelte na něj pár raket (protizemních). Dávka z laseru by ho měla dorazit. Dávejte si pozor na vaši polohu, abyste se v zápalu boje nedostali k nepřátelské základně.

4. MISE

Vaše tanky útočí ve dvou vlnách po čtyřech. Je nepravděpodobné, že již první vlna prorazí na základnu Krellanů, ale měl byste zajistit, že přinejmenším jeden z druhé vlny to dokáže. Vaše tanky jsou silnější než Krellanské, ale jsou přečísleny v poměru 8 ku 1. Takže vaše podpurná role je důležitá. Ihned po začátku mise lefte na jih přes vaše tanky a shodte nějaké „chaff“ k odvrácení raketových útoků od tanků. Měl byste se držet nad svými tanky a v pravidelných intervalech vypouštět „chaff“ a pomocí raket ničit nejnebezpečnější z Krellanských tanků. Druhá vlna zaútočí až nějaký čas po první dávající vám čas k obnovení štítů. Tento čas můžete také využít ke střelbě na nepřátelské tanky. Užijte raket a zůstaňte za hranicí dostřelu.

MUDDOK ■

Pokračování příště

Moře her pro Amigu

Ceník her pro Amigu (včetně DPH)

České originální hry

Asterix u Obelix	160,00
Cesta Imou	200,00
Děsná cesta	200,00
Soumrak	200,00
Strážný Botich příběh	180,00
Světák BOB	160,00
THE DUCK	200,00
Valka s atomy	200,00
Nations & Pexeso	200,00

Zahraniční originální hry

3 STOOGES	430,00
3D POOL AMIGA	440,00
3D WORLD BOXING	430,00
4D WORLD BOXING	430,00
70 GREAT GAMES	700,00
888 ATTACK SUB	750,00
A 320	720,00
ACTION FIGHTER	360,00
ACTION MASTER	930,00
ACTION STATIONS	430,00
ADDAMS FAMILY	550,00
ACONY	630,00
AIR SUPPORT	500,00
ALFRED CHICKEN	590,00
ALIEN BREED	600,00
AMERICAN GLADIATOR	430,00
APOLLO	450,00
AQUAVENTURA	360,00
ARMOR GEDON II	1000,00
ARNIE 2	550,00
ASHES OF EMPIRE	860,00
ATOMINO	430,00
AWESOME	460,00
AXELS MAGIC HAMER	360,00
BARBARIAN	470,00
BATMAN	310,00
BATTLE HAWKS 1942	830,00
BATTLETECH	430,00
BEAST BUSTERS	320,00
BEAU LILLY PACK	1400,00
BENEFACITOR	900,00
BIGONE THE CAVE MAN	360,00
BIONIC KOMANDO	360,00
BIRDS OF PREY	830,00
BLASTER	430,00
BLASTEROIDS	360,00
BLITZKRIEG	430,00
BLUB	480,00
BLOODWYCH DATA DISK	220,00
BLUE ANGEL	440,00
BOMBER MISSION DISK	230,00
BUBBLE BOBBLE	360,00
BUBBLE DIZZY	360,00
BULLEYS DARTS	320,00
BUNNY BRICKS	480,00
BURNTIME	1000,00
CANNON FODDER 2	1100,00
CAPTAIN DYNAMO	360,00
CAPTAIN PLANET	320,00
CARDIAXX	440,00
CIVILIZATION	1500,00
COLOSSUS BRIDGE 4	320,00
COOL WORLD	480,00
CORPORATION	600,00
COSMIC SPACEHEAD	480,00
COVERT ACTION	590,00
CRACK DOWN	480,00
CRASH DUMMIES	1100,00
CRUISE FOR A CORPSE	830,00
CRYSTAL HAMER	570,00
CURSE OF ENCHANTIA	880,00
CYBERPUNK	430,00
CYTRONE	460,00
DARK FUSION	350,00
DARK MERE	1300,00
DELUXE STRIP POKER 2	810,00
DESERT STRIKE	1100,00
DIGGERS	1300,00
DIZZY PANIC	480,00
DIZZY PRINCE	360,00
DODGEBALL	480,00
DRAGON OF FLAME	360,00
DUNE	600,00
DUNGEON MASTER	1100,00

ENGALND	410,00
EUROPEAN CHAMPIONS 93	1000,00
EXTRASY	430,00
EYE OF THE BEHOLDER	800,00
F-17 CHALLENGE	750,00
F-17 STRIKE EAGLE	790,00
F-16	390,00
F-19 STEALTH FIGHT	760,00
FI	1100,00
FI 17	440,00
FALCON OPER TIREFI	600,00
FIRE AND BRIMSTONE	430,00
FIRETEAM 2000	480,00
FIRST DIVIS MANAG	1300,00
FLASH BACK	600,00
FLIMBOS	860,00
FLY HARDER	430,00
FOOTBALL DIRECTOR 2	430,00
FOUNDATIONS WASTE	480,00
FUN SCHOOL	480,00
FUN SCHOOL 2	480,00
FURY OF THE FURRIES	1200,00
FUTURE WARS	750,00
G LOCK	320,00
GALACTIC WARRIOR	320,00
GAUNTLET 2	360,00
GAUNTLET 3	430,00
GEARS WORKS	420,00
GHOULS GHOST	360,00
GLOBULE	600,00
GOAL	810,00
GORILAS 2	1350,00
GOLF	1000,00
GRAND PRIX	640,00
GRAND PRIX CIRCUIT	460,00
GUNBOAT	750,00
GUNSHIP	750,00
GUNSHIP 2000	650,00
HAMMER BOY	430,00
HARD DRIVEN 2	440,00
HARD NOVA	440,00
HARLEQUIN	460,00
HEAD OVER HEELS	360,00
HEIMDALL	1150,00
HEIMDALL II	1200,00
HELL RASER	430,00
HEROES OF THE LANCE	360,00
HILL STREET BLUES	600,00
HITS FOR SIX F 13	1030,00
HITS FOR SIX F 19	1050,00
HOCK	550,00
HOTSHOT	430,00
HUCKLEBERRY HOUND	440,00
HUMAN RACE DATA	250,00
HUMANS	620,00
HUNT FOR RED OCTOBER	270,00
HUNT FOR RED OCTOBER II	320,00
HYPER ACTION	430,00
HYPERDROME	430,00
CHAOS ENGINE	1000,00
CHAOS KID	1150,00
CHART ATTACK	900,00
CHASE HQ	360,00
CHASE HQ II	360,00
CHUCK ROCK	600,00
IMPERIUM	460,00
IMPOSSIBLE MISSION	1250,00
INDIANAPOLIS 500	750,00
INDY JONES LAST CRUSADE	540,00
INNOCENT	1400,00
INT SOCCER	480,00
INTER SOCCER CHAL	590,00
INTERN TENNIS	320,00
ISHAR I	650,00
ISHAR II	650,00
ISHAR III	1000,00
JACK NIKLAUS	520,00
JAMES POND	360,00
JET STRIKE	1150,00
JOHN BARNES	600,00
JOHN MARDEN AM FOOTBALL	750,00
JUNGLE STRIKE	950,00
KIDS RULE OK	830,00
KINGS QUEST I	860,00
KINGS QUEST 2	750,00
LEANDER	700,00
LED STORM	360,00
LEGEND OF KYRANIA	1300,00

LEISURE SUIT LARRY	830,00
LETHAL WEAPON	700,00
LINKS THE CHALLENGE	860,00
LIVERPOOL	450,00
LOOM	830,00
LOTUS II/TURBO	630,00
LOTUS LOTUS	930,00
LORE OF TEMPREST	830,00
MAID PACK G CLASSICS	430,00
MANCHESTER UNITED	600,00
MAYA	470,00
MEAN 18	610,00
MEGA TWINS	440,00
MEGAPHENIX	320,00
MEGATRAVELLER	1000,00
MERCENARY 3	430,00
METAL MUTANT	460,00
MICROPROSE SOCCER	500,00
MIDWINTER	860,00
MIDWINTER 2	900,00
MONKEY ISLAND II	700,00
MONSTER BUSINESS	300,00
MURDER	440,00
MYTH	440,00
NAVY MOVES	320,00
NIQEL MANSELL	590,00
NORTSOUTH	360,00
NOVA 9	700,00
OPERATION HARRIER	440,00
OPERATION STEALTH	870,00
ORIENTAL GAMES	600,00
OUTRIN	360,00
OVER THE NET	310,00
OVERKILL	810,00
PANG	360,00
PAPERBOY	320,00
PARASOL STARS	440,00
PC AM BIONIC COMANDO	400,00
PC AM E-MOTION	400,00
PC AM MICROPROSE SOCCER	400,00
PC AM RICK DANGEROUS	400,00
PC AM RICK DANGEROUS II	400,00
PC AM STUNT CAR RACER	400,00
PEGASUS	700,00
PGA TOUR GOLF	950,00
PHALANX	310,00
PICTIONARY	480,00
PINBALL MAGIC	490,00
PLAN 9	430,00
POLICE QUEST I	860,00
POPLOUS II PLUS	1400,00
POPLOUS PROMISED	750,00
POWER	320,00
PREMIER DIVISION	600,00
PREMIER MANAGER	930,00
PURSUIT TO EARTH	430,00
PUSH OVER	600,00
PUTTY	600,00
PUZZLE BOOK 2	430,00
QUAK	750,00
QUEST FOR GLORY	80,00
RAILROAD TYCOON	1400,00
RAINBOW ISLANDS	360,00
RICK DANGEROUS	360,00
RICK DANGEROUS II	440,00
ROADBLASTERS	360,00
ROBIN HOOD	770,00
ROBOCOP	440,00
ROBOSPORT	590,00
ROLDAN	590,00
RUNNING MAN	390,00
RYF HONDA	600,00
SAINT AND GREAVIS	320,00
SANTA S CHRISTMAS	600,00
SATAN	430,00
SAVAGE	740,00
SENSIBLE SOCCER	800,00
SENSIBLE SOCCER INT	1050,00
SENSIBLE WORLD OF SOCC	430,00
SHOCKWAVE	860,00
SILENCE SERVIS II	830,00
SIN ANTI I	900,00
SIN EARTH	900,00
SIN LIFE	900,00
SIMON THE SORCERER	1400,00
SINK OR SWIM	430,00
SMASH TV	480,00
SOCCER MANAGER	460,00
SOCCERMANIA	900,00
SPACE CRUSADE	600,00

SPACE HULK	1280,00
SPACE QUEST	720,00
SPEEDBALL	600,00
SPEEDBALL 2	600,00
SPEEL BOUND DIZZY	480,00
SPELLBOOK	480,00
SPOILS OF WAR	480,00
SPORTS COLLECTION	930,00
ST DRAGON	480,00
STARGLIDER	440,00
STARGLIDER 2	440,00
STRIDER	360,00
STRIDER II	440,00
STRIKE FLEET	750,00
STRIKER	600,00
SUPER SPACE (NY)	600,00
SWITCHBLADE II	440,00
SWIV	440,00
SYNDICATE	800,00
THE ARISTAL	430,00
THE LOST VIKINGS	1200,00
THE SETTLERS	1400,00
THEATRE OF DEATH	460,00
THEME PARK	1400,00
THUNDERHAWK	600,00
TIMES CROSSWORD	430,00
TITUS THE FOX	480,00
TOKI	600,00
TOO HOT TO HANDLE	540,00
TOP GEAR	1000,00
TORVAK THE WARRIOR	600,00
TRIPLE ACTION 1	480,00
TRIPLE ACTION 2	480,00
TRIPLE ACTION 3	480,00
TRIPLE ACTION 4	480,00
TRIPLE ACTION 5	480,00
TRIVIAL PURSUIT	960,00
TURBO PACK G CLASSICS	480,00
TURRICAN	360,00
TUSKER	480,00
ULTIMA V	480,00
ULTIMATE RIDE	430,00
USA WORLD	1100,00
VETERAN	320,00
VIKINGS	990,00
WALKER	1100,00
WAR IN THE GULF	1100,00
WARP	320,00
WARRIOR OF REYLINE	600,00
WARZONE	600,00
WHITE DEATH	480,00
WILD CUP SOCCER	1100,00
WINDSURF WILLY	430,00
WIZ N LIZ	460,00
WIZZKID	480,00
WORLD CLASS LEADER	600,00
WORLD OF LEGEND	640,00
WORLDS AT WAR	430,00
WWF EUROPEAN RAMPAGE	600,00
WWF WRESTLEMANIA	450,00
XENON II	600,00
Z-OUT	360,00
ZAK MCCRACKEN	750,00
ZOO	750,00
ZOO II	750,00
ZYCONIX	430,00

Hry pro AMIGU CD32

7 GATES OF JAMBALA	1000,00
ALFRED CHICKEN	1000,00
ALIEN BREED/OWAK	950,00
ARCADE POOL	1000,00
BANSHEE	1000,00
BEAVERS	1100,00
BENEATH A STEEL SKY	1250,00
BIG SIX	650,00
BRIAN THE LION	800,00
BRUTAL FOOTBALL	1100,00
BUBBA N'STICK	550,00
BUMP N' BURN	1150,00
CANNON FODDER	1100,00
CASTLES 2	1100,00
DIGENERATION	1000,00
DEEP CORE	800,00
DENNIS	1000,00
DISPOSABLE HERO	800,00
DONK	1150,00
ELITE II-FRONTIER	1100,00
EMERAD MINES	800,00
FIELDS OF GLORY	1050,00
FIRE FORCE	800,00
FLINK	750,00
FLY HARDER	650,00
GUARDIAN	1150,00
GUNSHIP 2000	1100,00
HEIMDALL II	1000,00
HUMANS 1611	1100,00
CHAMBERS OF SHAO LIN	1000,00
CHAOS ENGINE	1100,00
CHUCK ROCK I	650,00
CHUCK ROCK 2	1100,00
IMPOSSIBLE MISSION	1250,00
JAMES POND 2/ROBOCOP	1100,00
JAMES POND 3	1300,00
JET STRIKE	1000,00
JOHN BARNES	800,00
JUNGLE STRIKE	900,00
KID CHAOS	1000,00
LABYRINTH OF TIME	1050,00
LAST NINJA 3	550,00
LEGACY OF SORASIL	1100,00
LEMMINGS	1100,00
LIBERATION	1300,00
LITIL DAVIL	1150,00
LOST VIKINGS	1650,00
LOTUS TRILOGY	1100,00
MARYVINS ADVENTURE	1350,00
MEAN ARENAS	800,00
MICROCOSM	2000,00
MORPH	1100,00
MYTH	550,00
NICK FALDO	1300,00
NIQ MANSELLS WCHAMP	800,00
NORTH POLAR	650,00
OSCAR DIGGER	200,00
OVERKILL/LUNAR-C	1100,00
PGA EUROPEAN TOUR	1000,00
PIRATES GOLD	1100,00
PREMIER	700,00
PROJECT X/17 CHAL	950,00
PSYCHO KILLER	1100,00
RISE OF THE ROBOTS	1600,00
RYDER CUP	1100,00
SEEK AND DESTROY	1000,00
SENSIBLE SOCCER	1000,00
SIMON THE SORCERER	1400,00
SLEEPWALKER	1100,00
STRIKER	1100,00
SUMMER OLYPIX	900,00
SUPER FROG	650,00
SUPER METHANE BROS	550,00
TOP GEAR 2	1150,00
TOTAL CARNAGE	1100,00
TOWER ASSAULT	1150,00
TOWN WITH NO NAME	1100,00
TRIVIAL PURSUIT	1100,00
TROLLS	1100,00
UFO	5100,00
ULTIMATE BODY BLOWS	1100,00
UNIVERSE	1000,00
VITAL LIGHT	1150,00
WEMBLEY INT SOCCER	1150,00
WHALES VOYAGE	1100,00
WILD CUP SOCCER	1150,00
ZOO	1100,00
ZOO II	1100,00

U zášilkové služby účtujeme
poštovné a balné

AMIGA CD³²

monitor
Microvitec

14990,-

6.660,-

monitor
Philips

9790,-

PC SHOP

Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel.: 02/2422 8640

Maloobchod
Prodej na dobírku
a velkoobchod
(slevy pro obchodníky)

JRC

Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258